

CD (690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ

НАГРАДИ

2.50 лв.

списание за новото в света на компютърните игри

TEST DRIVE

Три... Две... Едно... СТАРТ!

Resident Evil 3

*"Мамо-о-о-о-о, има зомби в
моята пижама-а-а-а..."*

SCREAMER 4X4

*Голямото дондуркане
продължава*

RUNE

Ярост и мистика

FIFA 2001

*След две години чакане -
най-после шедевър!*



Награда
GSM NOKIA 8850

ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Windows 98 - цветен самоучител



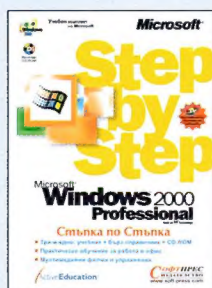
СофтПрес 80 стр.
Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.
Интернет - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Word 97 - цветен самоучител



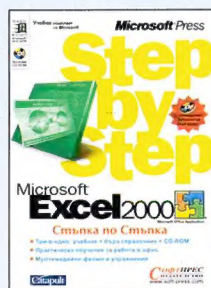
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Excel 97 - цветен самоучител



9.50 лв. 336 стр.
Microsoft
Windows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



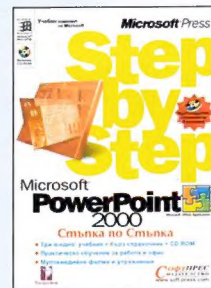
9.50 лв. 540 стр.
Microsoft
Word 2000 Стъпка по Стъпка



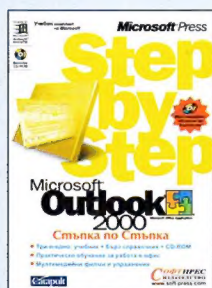
9.50 лв. 520 стр.
Microsoft
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.
Microsoft
Access 2000 Стъпка по Стъпка



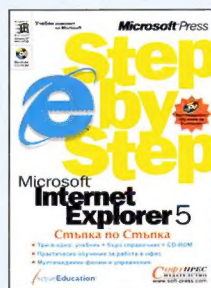
9.50 лв. 432 стр.
Microsoft
PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



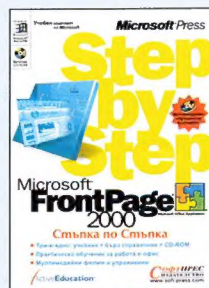
9.50 лв. 448 стр.
Microsoft
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



15.00 лв. 856 стр.
Microsoft
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.
Microsoft
Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул. "Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул. "Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас
пл. "Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул. "Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stazgora@soft-press.com

Варна
бул. "Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СОФТПРЕС
ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com



КЛАСАЦИЯ

СЪДЪРЖАНИЕ

Съдържание и класация	3
Новини	4-6
Ретро	
Test Drive	7
Нови Игри	
FIFA 2001	8,9
Screamer 4X4	10,11
Rune	12,13
Resident Evil 3: Nemesis	14,15
Лепенки и Томбола	16
Когове (Cheats)	17,18



Демо игри	
Axis	
FIFA 2001	
Magic Dust 2	
МоHo	
Pro Rally 2001	
Resident Evil 3 - Nemesis	
Rune	
Screamer 4x4	
Smack A Thief	
Venom	
Vyruz - Destruction of the Untel	
Empire	
Warm Up!	
Wave 49	

Bugeo филми	
Diablo 2 Expansion Trailer	
Emperor Battle for Dune	
Stunt GP 1	
Stunt GP 2	
Tom Clancy's Rainbow Six Covert	
Operations Essentials	
Tomb Raider Chronicles	
Таинственный отель	

Cheats & Patches

Цели игри	
Checkers	
Jewels of Anubis	
Magno Ball	
Reversi	
Sheep Wars 2	
Snake	
The Castles of Dr. Creep	

Необходими програми

DirectX 8.0a Windows 95/98/Millennium	
DirectX 8.0a Windows NT	
QuickTime 4	
Winamp 2.666	
Windows Media Player 7	
WinRAR 2.71	

Новини

Walkthrough - Deus Ex

Писма

Desktop Themes

Screenshots



Игра	Изгamel
1 4x4 Evolution	Gathering of Developers
2 Crime Cities	EON Digital Entertainment
3 Delta Force: Land Warrior	NovaLogic
4 Dirt Track Racing Sprint Cars	Ratbag
5 Escape From Monkey Island	LucasArts
6 FIFA 2001	EA Sports
7 Hitman: Codename 47	Eidos
8 Metal Gear Solid	Microsoft
9 NHL 2001	EA Sports
10 No One Lives Forever	Fox
11 Panzer General III - Scorched Earth SSL	
12 Resident Evil 3: Nemesis	Capcom
13 Rune	Gathering of Developers
14 Starship Troopers	Hasbro Interactive
15 Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
16 Star Trek Voyager: Elite Force	RavenSoft
17 Stupid Invaders	UbiSoft
18 SuperBike 2001	EA Sports
19 Venom	GSC Game World
20 Virtual Pool 3	Interplay

Спира се работата по Conquest

Майкрософт няма повече да развива космическата стратегия в реално време Conquest: Frontier Wars. Понастоящем е спряна разработката на научно фантастичната стратегия, която Digital Anvil бяха започнали, поради неосъществяване на идеите на компанията за тази игра. "Продължавайки да се придържа към линията да произвежда игри само от най-високо качество, предоставящи дръзки и увличащи преживявания, Майкрософт реши да прекрати работата по Conquest и да прехвърли разработващия екип към други проекти", каза говорителят на Майкрософт.

Предстояща е появата на Serious Sam

След два месеца мълчание компанията Grotteam обявява, че дългоочакваният ѝ FPS се намира в краен стадий на разработка. Основните сили са хвърлени за шлайфането на изкуствения интелект и мултиплеър режима на играта. Ако всичко върви по план, ще можем да видим Serious Sam още в средата на февруари идващата година.



Енжинът на Doom III изцяло преработен

Джим Доуз, новопостъпил в Id Software, потвърди, че енжинът на Doom III ще използва изцяло преработения енжин на Quake III. Първоначално се смяташе, че играта ще използва сериозно променена версия на енжина на Quake III. Доуз каза: "Енжинът беше изцяло преработен, част по част. Понастоящем рендеризацията и цветова системата, и кодът на играта са съвсем различни. Отпадна мрежовият код; може би Джон ще напише нов. Системата за анимация сега се пренаписва. Така че, въпреки, че не стартирахме от бял лист, крайният резултат ще е цялостно пренаписване."

Eidos съобщава за промени

Eidos съобщава за няколко промени в предстоящата си издателска програма

- **Tomb Raider: Chronicles**, във всичките си версии, има потвърдена дата на излизане 28 ноември 2000 г.
- **Resident Evil 3** (за PC) ще излезе на 24 ноември 2000 г.
- Компютърната версия на **Chicken Run** беше отложена за 8 декември 2000 г.
- **102 Dalmatians** за PSX беше отложена за 8 декември 2000 г.

GOD ще пусне пет нови заглавия

Gathering Of Developers съобщава, че ще пусне пет очаквани заглавия на компютърни игри в началото на следващата година. Игрите включват Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, Oni и Kingdom Under Fire. Всички предвидени да се появят в първото тримесечие на 2001г.

Randy Chase срещу Hasbro

Програмистът Randy Chase отпрати обвинения към Hasbro, че са нарушили авторските му права върху името SpiritWars и предяви съдебен иск срещу тях.

Искът е от заведен от името на фирмата KelloggCreek (Орегон, САЩ), в която работи Randy Chase, в петък в районен съд в САЩ. Обвинението е, че Hasbro е дала на своя игра името The Spirit Wars с цел да измести от пазара и да снижи стойността на играта SpiritWars на Randy Chase, която е регистрирана като запазена марка през 1998 г.

Richard Yugler, адвокат на KelloggCreek, заяви: "Това е случай, при който една голяма корпорация се опитва да изтласка една малка фирма-разработчик, която си върши работата добре. Chase е извършил значителни проучвания, в съответствие с правилата е регистрирал своята търговска марка и е получил Интернет-адреса www.spiritwars.com. Всяко съвместно проведено издирване на собствените на тази търговска марка ще ви даде неговото име. А ето че фирмата, която някога рекламираше неговият неговия продукт, сега се опитва да си го присвои."

Искът е за получаване на авторско възнаграждение като процент от продажбите, или в противен случай - за издаване на съдебно решение, забраняващо разпространяването на играта на Hasbro.

Наградата Игра на годината е присъдена на Deus Ex

"Спечелването на наградата на BAFTA за компютърна игра на годината е направо невероятно. И преди съм бил свързан с компютърни игри, които са печелили награди, но никога не е била толкова престижна като тази. Това, което придава на наградата толкова голямо значение е, че когато разработвахме играта, ние всъщност не знаехме как ще приемат хората това, което правим. Екипът, разработил Deus Ex, положи много усилия за да предостави на играещите толкова преживяване, каквото те досега не са имали. Не мога да изразя удоволствието си от факта, че усилията ни бяха възнаградени и хората оцениха стойността на това, което се опитвахме да постигнем. В голяма степен това бяха общи усилия. Водещият дизайнер Харви Смит, водещият програмист Крис Нордън, водещият художник Джей Луи и целият разработващ екип извършиха невероятна работа, въдвхвайки живот на Deus Ex. Благодарности трябва да се отправят и към хората от ION и Eidos, които застанаха зад нас, помагача и ни съдействаха на всеки етап от разработването - боя се да не пропусна някого, защото наистина много хора участваха в създаването на играта. Достатъчно е да спомена, че Deus Ex нямаше да съществува без голяма поддръжка "заг кадр" - поддръжка, която ние получихме в изключителна степен. Накрая, искам да благодаря на геймърите по целия свят, които, избирайки Deus Ex, гласуваха за ново, различно изживяване." каза Уорън Спектър,



директор на проекта Deus Ex. Подобно на академичните награди, откакто съществува, вече повече от 50 години, BAFTA присъжда награди за постижения в областта на киното и телевизията. BAFTA признава и интерактивното забавление, нещо, което предстои и на Академията да направи.

Deus Ex е едно епично приключение, чието действие се развива по цялото земно кълбо. Ще обиколите света, като местата са пресъздадени чрез детайлни карти и фотографии. Можете да изградите собствено аз, като избирате и развивате свой собствен набор умения. Можете да определите от какви оръжия и

вещи ще се нуждаете, за да оцелеете. От избора ви в хода на играта зависят изходът ѝ. Всяка следваща минута, развоя на мисиите. Дали ще бъдете харизматичен манипулатор, прозорлив и потаен тактик, или смъртоносно отмишчаващ ангел зависи от вас.

Разработената от офиса на ION Storm в Остин, Тексас, Deus Ex има за директор Уорън Спектър, ко-продуцент на такива хитове като Ultima VI и Wing Commander 1. Уорън продължи да произвежда печелещата награди поредица на Ultima Underworld, Ultima VII,

Part 2: Serpant Isle, System Shock, Wings of Glory, както и много други. Deus Ex, считан от голяма част от геймърската преса за една от "Must Have" (задължителна за притежаване игра) игрите на 2000 година, вече е на разположение в магазините.

Списък на игрите на Infogrames

Списък на игрите за PC, които Infogrames пуска в продажба до края на годината и от новата 2001 г.

Harley-Davidson: Wheels of Freedom - ноември
Road Thrills - ноември
Seventeen Style Studio Deluxe - ноември
Carnivores: Ice Age - декември
Wacky Races - декември
Stunt GP - зимата на 2000 г.
Independence War 2: Edge of Chaos - първото тримесечие на 2001 г.
Desperados - първото тримесечие на 2001 г.
Moto Racer World Tour - първото тримесечие на 2001 г.
Alone in The Dark: The New Nightmare - първото тримесечие на 2001 г.
Duke Nukem Forever - когато стане готова :)

Продажбите на Red Alert 2 стигнаха един милион

Когато Electronic Arts за пръв път обяви своята игра Command & Conquer, никой не можеше да предвиди колко бързо тя ще завладее цялата територия на стратегиите в реално време.

В магазините за продажба на дребно из целия свят са разпратени общо над един милион екземпляра от последната игра от тази поредица Command & Conquer: Red Alert 2. От момента на първото ѝ излизане на пазара през 1995 г. до сега сумарният тираж на цялата поредица Command & Conquer вече надхвърля 13.5 милиона екземпляра.



"Две" става "три"

Project Two, изгателят на Plane Crazy, Jazz Jackrabbit 2 и Tunguska, се появи отново на бял свят под новото име Project Three Interactive.

Тази холандска фирма фалира през септември миналата година след като многократно просрочи обявените от нея срокове за пускане на различни софтуерни заглавия. Robert Ercevic, ръководителят на някогашната Project Two, който се заедно с бившия мениджър на маркетинга на същата фирма, Erik Schreuder влиза в съвета на директорите на Project Three Interactive, каза: "Разбира се, никой не би желал да изпита на собствен гръб какво значи дадена фирма да фалира, но все пак това си има и една добра страна: човек вече знае кое би могло да ти създаде проблеми. На ECTS 2000 ние забелязахме, че голяма част от нашите предишни партньори все още ни помнят с добро - както разработчиците, така и дистрибуторите. Беше ни приятно да узнаем това. Ние анализирахме провала, обмислихме една по-добра стратегия и решихме, че в време да се завърнем."

Z2 с ново име

Z2, стратегия в реално време на фирмите Bitmap Brothers и Eon Digital Entertainment, е преименувана на Z: Steel Soldiers.

Причината за промяната на заглавието става ясна като се вземе предвид, че в противен случай евентуална трета игра от тази поредица трябваше да носи името Z3, а това е известен модел кола на BMW, която мнозина са виждали във филма с Джеймс Бонд - "Tomorrow Never Dies".

Играта предлага достоверни примерни среди, разпръснати из повече от шест отделни свята, повече от 30 бойни единици, сред които морски и въздушни, 30 мисии за един играч, представляващи епизоди от една и съща история и 20 multiplayer нива за до 8 играчи в локална мрежа или в Интернет.

Star Trek Away Team

Разработчик: Reflexive Entertainment
Изгатель: Activision
Жанр на играта: RTS
Дата на излизане: 20-03-2001
Изисквания: P-166, 32MB RAM

На вас не знам, но на мен вече ми писна. Повече не мога да си упражнявам остроумието на тема Star Trek. Не ми остава нищо друго освен да направя баналната констатация: да, отново се появи подобна игра. Този път е от фирмата Reflexive. Този път е стратегия в реално време в изометрична проекция, като задачата ви е, управлявайки екип от командири, всеки от които е специалист в определена област, да изпълните на чужда територия различни специални поръчки. Това да ви напомня на нещо? Да, разбира се - Commandos на Eidos. Само че вместо в миналото сме в бъдещето, и не сме в Европа, а в далечния космос, а на мястото на гадовете-фашисти има гадове-извънземни (ромулани, клингони и разни други бори), а и оръжието, естествено, е доста по-впечатляващо: фазери с различна мощност, stippler-и... като не са пренебрегнати и добрите стари ръчни гранати. Нашият отряд от яки момчета може да е с численост от един до шест човека (както изглежда, те все пак са хора), които в продължение на 18 мисии ще се прокрадват, ще проследяват, ще отстраняват охрана, ще наблюдават, ще освобождават и ще отвлечат, ще извършват диверсии и т.н. До мястото на действието те ще стигат със специален ко-

раб Incursion, който с помощта на холографски проекции може да се маскира като всякакъв друг кораб. Е, по-нататък вече сами знаете какво трябва да правите...

Хората от вашия екип имат пет специалности (засега още не е ясно дали специализацията на всеки от тях е даденост или подлежи на развитие): медицина, наука, инженерно дело (както изглежда, тук преди всичко влизат всякакви тип хакерски умения), командване и, разбира се, така наречените "специалисти по сигурността". Кой знае защо такива изконно военни специалности, като снайперист и сапър изобщо не са споменати - или може би момчетата са толкова печени, че всеки от тях по подразбиране умее подобни дреболии? Тъй или иначе, изпълняването на мисиите, естествено, ще стане възможно само ако грамотно разпределите ролите между членовете на екипа.

Обещаващ интерфейсът да е прост и естествен: със щракване на мишката ще можете да избирате отделен боец или група и да му давате заповеди да се придвижи, да атакува или да извърши някакво друго действие. Интересното е, че ще трябва да се стараете не само да не попаднете в ползрението на вражеските постове и на видеокамерите им (които, естествено, не стоят на едно място, а се движат), но и да не привличате внимание с издаваните от вас звуци. Има специален индикатор, който ви показва нивото на произвеждане от вас шум. Уменията да се действа безшумно зависят от специализацията на бо-

еца: обученият за командир ще е в състояние да се справя по-безшумно от инженера. Звукът обаче може да бъде не само ваш враг, но и помощник: ако метнете надалеч един специален звукогенератор, той ще привлече към себе си войници на противника и така ще можете без проблем да извършите своето (предполага се, благородно) дело. Разбира се, ако повече ви допада стила на Rambo, който потрошава всички, изпречило се на пътя му, можете да изпробвате и такава тактика. Тъй като действието на играта се развива в най-различни светове, места и помещения, ще имате възможност да видите голям брой различни по стил интериори; достойнство на графиката на тази игра е високата степен на детайлизация - като се почне от мебелите и приборите и се стигне до картините и надписите по стените.

Що се отнася до мултиплея, то любителите на death-match ще останат разочаровани, но е предвиден кооперативен режим: възможно е до шест играчи в локална мрежа да се обединят в екип и заедно да се бият срещу компютърния противник.



Обявявам Star Wars Trilogy

LucasArts пускат трилогията Star Wars: X-Wing. Пакетът ще се продава на гребно за около \$29.95 и ще включва такива заглавия на LucasArts като X-Wing, TIE Fighter и X-Wing Alliance заедно с безплатното приложение X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School. Трилогията X-Wing се очаква да излезе края на ноември 2000 г.

След пускането на трилогията X-Wing за пръв път ще можем да се снабдяваме наведнъж с пълния набор от военно-космически игри Star Wars. От включените в трилогията игри по света са продадени общо милиони копия.

В TIE Fighter има повече от 100 мисии, в които играчите трябва да възстановят и наложат властта на Империята и да потушат нагизането на Въстаниците. Играта кара пилотите да усъвършенстват своите умения с участие в специални курсове и в битки от историята, за да могат след това да се включат в поредица от истински

битки.

В играта X-Wing Alliance са събрани 50 мисии със завладяваща сюжетна завръзка, обхващащи най-значителните битки в историята на поредицата X-Wing. Играта е балансирана с два интригуващи словесни разказа, като основният е посветен на борбата за оцеляване на Въстаническият съюз, след горчивото поражение, което му нанася Галактическата империя в битката при Hoth.

Завършеният си вид тази сборна игра придобива благодарение на безплатното приложение (bonus sample) X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School, в което са включени 14 имперски и въстанически мисии от играта X-Wing vs. TIE Fighter на LucasArts. Flight School ни предлага тренировъчни мисии - в диапазона от защита на Star Destroyer до атакуване на конвои - всяка от които се развива в обстановката на някоя от вече познатите ни битки във Междувъздушни войни.

Star Trek Bridge Commander

Разработчик : Totally Games
Издател : Activision
Жанр на играта : WarSim
Дата на излизане: 15-07-2001
Изисквания : P-233, 64MB RAM, 8MB 3D Card

Явно Star Trek-овните игри се размножават като хлебарки. Още един - не знам вече кой поред - вариант на прословутия сериал ни предлага фирмата Totally Games, чиито основатели - а сред тях е Larry Holland - навремето здраво са поработили върху X-Wing, Tie Fighter и X-Wing Alliance на фирмата LucasArts. Така че ако вече се досещате, че става въпрос за поредния междувъздушен пилотски екшън, не грешите. Всъщност обаче този пилотски екшън не е от обикновените и в сравнение с всички онези X-Wing-ове е много по-близо до понятието "симулатор". Работата е там, че "Ентърпрайз", неуязвимият кораб от сериала, не е някакъв там едноместен изстребител, а яко чудовище с екипаж от неколкостотин души. Да се управлява такава маса с джойстик е вече прекалено неудобно. Затова и тази игра не само не изисква джойстик, но и дори не поддържа такъв. Цялото управление се извършва с мишка и клавиатура. Т.е. вие си стоите на мостика (ако не сте забравили, играта все пак се казва Bridge Commander) и командвате "Дясно на борд! Малко напред. Оръдията на левия борд - огън!". Всъщност предвиден е и един тактически режим, в който управлявате кораби от класата на Galaxy или Sovereign, гледайки ги отвън - това изглежда е повлияно от модните напоследък примерни космически стратегии.

Действието се развива след събитията, с които завършва сериала Deep Space 9, в който земляните и влезлите в съюз с тях доскоро враждебни им раси, отблъскват нашествието на боргите. Но, както лесно можете да се досетите, с това неприятностите съвсем не са се изчерпали. Съвсем скоро след това няколко човешки колонии са уни-



щожени, в резултат на някакъв космически катаклизъм и ръководството изпраща "Ентърпрайз" да разследва случая под Ваше командване. На тази основа се разгръща мащабна кампания - играта се състои от 8 "епизода" с по 10 мисии в всеки от тях.

Трябва да се отбележи, че опити да се направи симулатор на огромен космически кораб е имало и по-рано, но са се оказвали не особено удачни и играеми (достатъчно е да си спомним за BattleCruiser 3000). Ще видим доколко ще успеят Larry Holland и компания. При всеки случай още от сега можем с увереност да кажем, че в тази игра графиката ще е шикозна, с детайлно разработени модели на огромни космически кораби, разкошни мъглявини, богати изгледи отвътре и др.



Още новини можете да намерите на гиска!

Три... Две... Едно... СТАРТ! Свистене на гуми, рев на двигатели и псувни на разнебени шофьори :). На кого не е позната тази картинка? При описването ѝ в съзнанието на хората веднага изникват пътното платно и вкопчени в свирено състезание автомобили. Човешката любов към високите скорости и бързите надпревари е необяснима и безгранична. Откакто свят светува се провеждат най-различни и разнообразни съревнования - от древните надбягвания през средновековните конни състезания, чак до съвременната Формула 1. Съществуват безброй различни ралита, кое от кое по-странни. За пример ще посоча надбягванията с рикши, които са доста популярни в Тайланд или английския му еквивалент, в който превозните средства са легла с колелца :). Има и най-нормални, разбира се. Шампионатите с туристически автомобили или световния рали шампионат. Всеки е изпитвал тръпката от карането с над 150 км/ч и заминаването на далеч по-бавни автомобили. Е, почти всеки. Най-нещастен в това отношение е изстрадалият български шофьор. Първо трябва да смени очукания Трабант, Вартбург или Москвич, за да може поне на теория да развие по-висока скорост при превозното средство да се разпадне. Второ трябва да намери поне 5-километров участък без дупки, което си е цяло откритие за българските пътища. В противен случай рискува да завърши "кариерата" си в канавката след неуспешно преминаване покрай сложната и коварна система от дупки! Чудя се кога ли някой ентузиаст ще се осмее да направи "карта на дупките по пътищата на Република България". И аз бих го направил, но ще трябва да я update-вам всеки



ден, а от геймене не ми остава толкова много време :).

Точно за тези нещастни хорица, които нямат пари да сменят старата бръчка или поради някаква друга причина не могат да си позволят да карат кола (например, защото нямат книжка), съществуват и компютърни рали симулатори. Аз също спадам към тази немалка част от обществото поради факта, че съм все още недорасъл :), ама ще дойде и моят час и тогава да му мислят беззащитните пешеходци, които ще се лепят като мухи по стъклото на Трабанта на Съседа Сътрудник! Уф, малко се отнесох с тия мои мечти, но отдавна си мечтая за последен модел Трабант Инжекцион :). Но да се върнем на темата...

На геймърския пазар се подвизават страшно много игри на тема автомобили надпревари, но над всички се открояват две поредици - The Need For Speed на EA и Test Drive на Accolade. Безспорно в момента номер 1 е NFS. С немата част на поредицата от Electronic Arts затвърдиха напълно позициите си, докато Test Drive е в явна криза. TD спечели почитатели с първите три части на поредицата, когато NFS все още не съществуваше. След появата на силна конкуренция, която до 1994 липсваше, се видя, че на програмистите от Accolade им липсват нови и свежи идеи. Аз лично съм влюбен в Test Drive, защото играя от малък първите части на играта, на които сигурно са "разцъквали" и част от програмистите на EA. При появата на всяко ново заглавие аз тая надежда, че точно това ще бъде играта, с която Accolade ще върнат славата си, но поне засега оставам разочарован. Точно за да припомня на по-старите и опитни геймъри измежду вас величието на тази поредица ще ви разкажа за първата ѝ част, на която спокойно можем да дадем титлата "Първ Автомобилен Симулатор".

Test Drive 1 се появи през 1987 година. Някъде по същото време бе пусната и първата сериозна симулация на формула 1 : Grand Prix Circuit. Производител и на двете игри е фирмата Accolade. По това време на компютърния пазар царуваха CGA мониторите и аз като всеки нормален геймър (тогава такава понятие изобщо не съществуваше) притежавах точно такъв. Естествено Windows дори не беше измислен и всички "ръчкаме" на добрия стар DOS. Единствено, което аз знаех да правя с компютъра беше да пхна дискетата с една от двете игри във флопито, да напиша а: и после tdcga или грсда. Понеже бях още малко съседче хабер си няхах какво значи това и ус-

ловно наричах игрите "Глацка" и "Тъдъцка". Тези понятия и до днес останали в съзнанието ми и вчера, докато се чудех коя игра да представя в рубриката "Ретро", дойде d3BERA да се похвали за успехите си на NFS 5. Тогава ми хрумна - ами защо да не напиша една статийка за любимата стара "Тъдъцка"! Изрових дискетата и се залових да си припомня отдавна отминалите дни...

В Test Drive целта е да вземете някоя от петте предложени ви коли и да я закарате до нещо като сервиз (дори сега не мога да разбера какво е това - ако някой може да ми помогне, нека драсне един мейл). За да достигнете успешно до крайната цел, геймърът трябва да премине през пет отсечки със средна скорост по-голяма от 50 мили/ч и без да се блъска повече от пет пъти. На петия удар се появява омразното Gate Over и се започва отначало. Тъй като това е съвсем обикновен пътен участък, на него си има ограничения за скоростта. Когато ги нарушите, на задника ви се лепва полицейска кола и ако ви задмине, "получавате напълно безплатно" малонче за нарушение на правилата за движение по пътищата. При две такива малончета в един участък ще трябва да започнете отначало. Сигурно ви звучи много страшно, но това далеч не е така, защото за разлика от повечето съвременни игри (например Driver), полиците са нормални хора и коли те им не са реактивни самолети. Нужно е да поддържате скорост над 110 мили/ч и ще им избягате. Единственото ви прелестствие са коли те, които се движат спокойно по пътищата без да позорират, че заг тях върхулата някой ненормален, седнал зад волана на Ferrari Testarossa и движещ се с 140 мили в час при ограничение от 55 :). Ако сте достатъчно некадърни, можете и да се пречукате в стената, но за това се иска голям талант! Всеки един участък свършва със спирание за доза-реждане с гориво в бензиностанцията. Там гордо изслушвате коментара на компютъра за вашето каране и получавате информация за средната скорост и времето, за което сте преминали през участъка. Ако сте се справили добре, получавате поздравления от сорта на "Задмина ли някой ниско летящ самолет" или "За Индикар ли се готвиш". В противен случай обаче следват коментари като "Караш по-зле от баба ми" или "Какво стана? Толкова ли не можа да намериш трета скорост". При успешно достигане до края виждате табела, на която пише "Виж в жабката". Там се намира листче с надпис "Добра работа. Загръж колата за себе си". Как да не се чувства доволен човек, след като е получил такава голяма награда :).

Споменах вече, че в Test Drive има 5 автомобили - Lotus Esprit, Chevrolet Corvette, Ferrari Testarossa, Porsche 911 и Lamborghini Countach. За всеки от тях има абсолютно точни и подробни характеристики, които служат повече за "любознателните", отколкото за играта. Разликата между автомобилите се изразява в различния вид на купетата им и в скоростта, която може да развие избраната от вас кола. Не забравяйте обаче, че това е 1987 година! Скрипшиотите са от версията за EGA, така че не се учудвайте от наличието на повече от 4 цвята. За времето си графиката беше на изключително високо ниво. Уещане за скорост почти няма, но това все пак е преди 13 години.

Втората и третата част на поредицата също станаха хитове, но последвалите ги игри се провалиха с гръм и трясък, защото на пазара вече беше The Need For Speed. Първата част на Test Drive или така наречената "Тъдъцка" ще се запомни най-вече с това, че постави основите на един от най-експлоатираните жанрове - рали симулатор. Според мен всеки, който иска поне малко да се запознае с прародителите на NFS, трябва да я изиграе. В случай, че няма откъде да я намерите, проверете на адрес www.gamingdepot.com. Там ще откриете нея, а и още много стари и любими игри, за част от които ще прочетете на страниците на "Компютърни игри" за в бъдеще.

И докато чакаме новата част на Test Drive да се появи на пазара не ни остава нищо друго освен да "гъшкаме" NFS 5. Аз ще играя и ще продължавам да тая надежда, че Accolade ще разбият хегемонията на Electronic Arts...

Съседът Сътрудник



Производител: EA SPORTS
Разпространител: EA SPORTS

Компютърни игри на тема футбол - дал Господ. Напоследък доста прогресивно се увеличават футболните симулатори на геймърския пазар. Дори Microsoft навлязоха в този жанр. По-голямата част от тези заглавия за съжаление се оказват пълни боклуци. Истински добрите се броят на пръстите на едната ръка, а останалите попадат в графа "нищо особено". Безспорно най-открояващи се измежду този вид игри са тези от поредицата FIFA на EA Sports. От 1995 насам всяка година се появява ново заглавие от серията (а понякога и по повече от едно). Във всяка изминала игра наблюдаваме нещо ново и различно от предишната.

Основната притегателна сила на тези игри е в решението на производителите да закупят официалния лиценз на ФИФА и по този начин геймърът има възможност да играе с истински отбори, истински футболисти и в истински първенства! Всеки, който следи поредицата от началото ѝ, е забелязал една странна тенденция: ако някоя част постигне голям успех и представлява наистина чудесна игра, то следващата година EA Sports издават или абсолютен боклук или заглавие с минимални промени. Така стана след успеха на EURO 96 - последвалата я FIFA 97 е бедно копие на предшественика си! Най-странно е, че най-добрата част от поредицата е FIFA 99. С нея производителите ѝ направиха страхотен удар. Промените в сравнение с играта от 98-ма са безброй, а геймплейт е на изключително високо ниво. Като голям футболен фен аз играх тази игра почти нонстоп в продължение на цяла година до излизането на FIFA 2000... и след като тя излезе, продължих с 99 :(. За много 2000 е по-добра от 99, но според мен вместо да подобрява нещо (освен графиката, разбира се) от EA развалиха много от добрите страни на миналата част. Самото усещане, че си там, на терена, липсва в 2000, а трудността е на толкова ниско ниво, че няма никакво. Дори днес след толкова много геймове аз не винаги мога да постигна победа на 99, а още на 10-тия мач нямаш никакъв проблем да махкам на 2000. Euro 2000 не промени нещата и ето че дойде време за FIFA 2001. Посрещнах новината за излизането ѝ със смесени чувства, но сега, след като я поджухтах здраво, мога спо-

След две години чакане най-после шедьовър!

койно да кажа, че тя сложи край на хегемонията на FIFA 99. В новата игра ще намерите както невероятната графика и страхотния motion capturing на FIFA 2000, така и великата атмосфера на 99, плюс една дузина малки промени, детайли и доизкусявания. Друго геймърът не може и да иска. FIFA 2001 е мечтата на футболния фен. Интрото към играта е традиционно силно - аз не помня слабо филмче към някоя част от поредицата. Още по време на началната анимация ще ви направи впечатление музикалният фон на играта. EA Sports се славят със страхотните аудио парчета към игрите си и този път също не са изневерили на традицията. След като в поредицата FIFA гастролираха последователно Blur, Chumbawamba, Fatboy Slim, Robie



Williams сега дойде ред и на Moby. Парчето му е страшно и ще ви "подгрее" за поредния тежък, напрегнат и оспорван мач. Както вече споменах, едно от най-големите предимства на поредицата са истинските имена на отбори и футболисти. В 2001 ще имате на разположение цели 17 първенства и над 50 национални отбора. 17-те първенства са изпипани до най-малка подробност - от отборите и техните екипи, до външния вид на футболистите. Е, не знам как изглежда вратарят на гръцкия АЕК например, но сред известните на мен играчи несъмнено няма да намерим. Включени са дори футболните групи на Израел и Гърция, но както разбирате, мила и бедна наша родина България пак я няма. За сметка на това националният ни отбор е включен. (То оставаше и него да махнат, та съвсем да осиротеем :(. При режимите на игра няма да намерите нищо ново, но там просто всичко отгавна е направено и новости няма как да има. Приятелски мач, режим "кариера" или турнир, който можете сами да направите и

изпипате по свой вкус - например да си изберете Манчестър Юнайтед и да се впуснете в турнира "Клюмук Къп", където ваши противници да бъдат "класни" отбори като Макаби Хайфа и после да се радвате, че сте го спечелили след труден мач и дузпи на финала срещу Когджелиспор!). Най-добрият избор, но също така и най-времепоглъщащият е да си харесате един отбор и да се впуснете в дълггодишни състезания, избирайки си режим "кариера". Започвате с участие в първенството и купата на съответната страна, а после, ако се класирате на по-предни позиции, може да попаднете и в европейските клубни турнири. И така от сезон на сезон правите трансфери, печелите купи и отпадате в по-долни дивизии :)! Разбира се, има и мултиплеър, който ще ви донесе много удоволствия и часове интересна игра. За тази цел ви трябва само някой равностоен противник (а защо не и съюзник!), с когото да разцъкате FIFA 2001. Мулти-то е съществена част от играта, защото рано или късно ще ви омръзне да играете срещу компютъра, който, макар и много добър, започва да става еднообразен по някое време.

Нека преминем към промените, които програмистите от EA Sports са направили за тази една година. На първо място, естествено, поставям графиката. Тя е на светлинни години от тази във FIFA 2000. Играчите са просто страхотни, а всеки, който малко повече се интересува от футбол, няма да има абсолютно никакъв проблем да познае Денис Беркамп, Дейвид Сиймън или Едгар Давидс. Разбира се, не може всички футболисти да са едно към едно с истинските, но тези, които имат малко по-особени черти, са изобразени перфектно и много професионално. Опащата на Давидс, мустациите и перчетът на Сиймън или русата глава на Беркамп недвусмислено придават желаната прилика с "оригинала". А черните футболисти, които дори на живо си приличат :), се различават един от друг. Просто погледнете Андри Коул, Дуайт Йорк или Тиери Анри и ще разберете за какво говоря. Давам ви точно тези примери, защото в демото на играта, което предполагам вие ще пуснете, можете да играете само с Арсенал или Ман. Юнайтед. Иначе мога да ви дам още стотици такива, но тях няма как да видите, ако не си купите пълната версия. Гримасите по лицата на футболистите са изпипани почти до съвършенство. Когато играчът е ядосан от някое съдийско решение, той се намръщи-



ОЦЕНКИ

Графика	9.5	■
Звук	9.0	■
Геймплей	10.0	■
Мултиплеър	10.0	■
Общо	9.5	■

ва и физиономията му придобива доста заплашителен вид, а при гол лъсва усмивка като "за снимка". Тези гримаси се проявяват основно в cut-сцените, които, макар и много добри, започват да се повтарят и ще ви омръзнат за десетина часа игра. Беше ми доста интересно да гледам как противниковият вратар събери със съдията, след като той е свирил дузпа в моя полза, но на петото повторение на сцената започнах да я прекъсвам.

За motion capturing-а мога да кажа само добри думи. Както обикновено той е превъзходен и това надали учудва някой. За да ви докажа колко сериозно са подходили по въпроса от EA, ще ви кажа само, че движенията на футболистите в играта са свалени не от кого да е, а от капитана на Валенсия Гайска Мендизета. Какво повече да говорим! Останах изумен от начина, по който играчите шутират, правят финт или спират топката. Програмистите са се постарали дори в най-малки детайли да изобразят това, което става на терена и ще видите как, когато до футболистът ви се появи противников играч, опитващ се да му вземе топката, "Вашият човек" ще го хване за фланелката и ще го държи на разстояние.

Една от най-големите промени е направена по отношение на публиката. Статичните и еднообразни зрители от миналите части ги няма. Във FIFA 2001 феновете подскачат, скандират и развяват знамена. Ако се вгледате по-внимателно, ще забележите флагове с емблемите и цветовете на двата отбора да се веят по стадиона. Около терена има реклами, които са придобили обем и не стоят като някакви окачени табелки. Най-впечатляващото е, че страничните съдии се движат и вдигат флага си, за да сигнализират за засада или фаул. На пейките подкачат нервни треньори, които дават наставления на футболистите си, а отсреща оператори и фотографи следят двубоя и снимат. Просто невероятно! Още в началото ще се почувствате сякаш вие сте долу на терена и играете в истински мач.

През цялата игра забелязах един единствен графичен бгг - при изпълнение на тчч от близката страна на екрана топката стои като "залепена" за гърба на футболиста, който я хвърля. Има случаи, когато cut-сцените не са много добре синхронизирани. Например аз хванах топката и преминах през половината

терен, след което вкарах гол, а вратарят на противника започна да спори със съдията :). Това обаче са прекалено дребни неща и не се отразяват на цялостното удоволствие.

За звука също само добри думи. Репертоарът на публиката е доста увеличен и ще чуем много различни песни и скандирания. Доста изненадан останах, когато Елбер ми вкара гол и от трибуните се чу "Black Out". Чак на мен ми се прииска да побежда заради чудесната агитка :). По време на игра се долавят наставленията на треньорите, които съветват футболистите да бият, подават, центрират или пазят топката. След като във FIFA 2000 програмистите решиха да сменят традиционните до тогава коментатори с нови и по този начин оплескаха коментара на мача, сега отново се завръщат любимите ни гласове, и то с още повече реплики. Този аспект от играта отново е с крачка пред другите части от поредицата, но като че ли все още има какво да се желае по отношение на репликите на журналистите. Това също е добре, защото нали все пак трябва да остане нещо за подобряване във FIFA 2002 :).



Сега да ви кажа няколко думи и за самата игра. Интерфейсът не е променен и отново е перфектен. Когато става за същите, познати ни от FIFA 2000. В самия начин на игра обаче има коренна промяна. След като в миналата част най-добрият вариант да се вкара гол е словата игра, то тук отново е върнат баланса от 99. За да победите, ще трябва да можете както да подавате, така и да финтирате противника. На най-високото ниво на трудност компютърът е много добър защитник и покрива чудесно вашите нападатели. Това ще ви накара да търсите по-интересни и изненадващи начини да осъществите подстъпите към противниковата врата. Държа да отбележа, че FIFA 2001 не е никак лесна и макар да не достига до трудността на 99 ще има да берете доста ядове, докато започнете да печелите редовно. Топката вече се забавя при пасовете по земя и по-лесно може да ви бъде отнета. При статичните положения футболистите, на които може да подава-

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

МИНИМУМ

P166MMX, 3D Accelerator
32 MB RAM, Direct X
препоръчителни
P2 300 MHz, 8MB VIDEO
64 MB RAM

те, са номерирани съответно с 1, 2 и 3. На всяка от трите цифри отговаря A, D или W. Единственият ефект от тази промяна е, че ще изгубите доста полезно време в разгадаване кое на кое отговаря. Затова направо ще ви ги кажа, за да не се мъчите: 1-A, 2-D и 3-W. Дузните също са претърпели промени. Системата на изпълнението им си е същата (то по-добре няма и накъде), но сега вратата е придобила обем и биенето на 11 метров наказателен удар е голямо удоволствие. Тolkova думи изприкавах (опа, написвах), че чак забравих да спомена може би най-важната промяна. В предишните части на поредицата е достатъчно да натиснете D и футболистът ви веднага ще шутира силно и точно към вратата. В миналия брой на списанието в рубриката "Ретро" споменах, че във футболните симулатори е доста трудно, а често дори невъзможно да се вкара гол с далечен удар. С FIFA 2001 от EA са на път да променят това. Вече имате индикатор за силата на удара, който се пълни в зависимост от това колко дълго задръжате копчето за шут. Вратарите са вече "простосмъртни" и трудно хващат най-мошните удари. От друга страна, тези силни шутове рядко оцелват вратата (както е в реалността) и по този начин са постигнати някакви наценки на shoot control, които в следващите игри ще се дооправят (да се надяваме).

Като че ли единственото нещо, което е занемарено, са автоповторенията. Във FIFA 2000 те бяха с много високо качество, но тук, незнайно защо, куцат. Камерата при повторението се сменя много неудачно и това разваля всичко. Не е болка за умирање, защото можете сами да си пуснете повторение и да изберете с коя камера да гледате положението, но все пак защо им трябваше на EA въобще да променят нещо в този аспект?! Като цяло FIFA 2001 е най-добрата част от поредицата и твърдо заема първото място сред футболните симулатори. Перфектната в почти всяко едно отношение, тя съчетава най-доброто от FIFA 2000 и FIFA 99. Купете си я - няма да съжалявате, защото ще получите много приятни часове игра в очакване на следващото заглавие с надеждата, че този път EA няма да спазят традицията.

Съседът Сътрудник





Голямото дондуркане продължава

Изгamel : Virgin Interactive
Производител: Clever's Software

Щом някой геймър чуе, че на пазара за компютърни игри е излязло ново rally, той си представя състезание с високоскоростни и лъскави автомобили - поредния съперник на The Need For Speed. Е да, ама тези хора трябва да разберат, че ралито не е само високи скорости. Върнете се няколко страници назад в списанието и прочетете статията за Test Drive. След това можете да продължите с настоящото четиво. Вярно е, че популярността на автомобилните състезания зависи правопропорционално от скоростта на състезаващите се коли, но има и други видове ралита, които също могат да постигнат успехи. Доказват го заглавия като Mercedes-Benz Truck Racing, която макар да не вдигна голям шум около себе си, не е никак лошо заглавие. Естествено има и провали (в интерес на истината те са повече от успешните игри) и за един от тях ще стане реч малко по-късно! Точно сред по-непопулярните и странни ралита попада и поредната игра от каталога на Virgin Interactive - Screamer 4x4. На

двете странички, отпегелени на тази игра (каква чест :)), ще се опитам да ви разкрия в коя от двете категории спада тя. От предварително чувството имах основателни надежди за попадение в по-малката категория - тази с добрите заглавия. Това, което силно ме безпокоеше преди да пусна играта бе наличието на 4x4 в заглавието. Защо ли? Има ли някой, който да е изграл Hardcore 4x4 и да иска да си спомня за нея - ако има, то той е или ненормален или безнадежден мазохист. Единственото, което получих от това заглавие беше ужасно главоболие и пълен леген с повръщано :). Някой велик програмист бе решил, че при движението по хилядите хълмове трябва да се движи не автомобиля, а целият екран - така се получава едно постоянно подскачане на екрана, а джипът ви остава все в неговата среда. Просто ГЕНИАЛНО - искрено се надявам, че тоя е уволнен! Иначе фактът, че Screamer 4x4 е намерила такъв силен разпространител в лицето на Virgin Interactive може само да ме радва. За моя радост единственото общо между тази игра и Hardcore 4x4 се оказаха последните три символа от заглавието. Дори не става дума за еднакви автомобили, защото в настоящия продукт те представляват обикновени джипове, а не познатите ни Monster Truck-ове.

И въпреки че базата за сравнение е доста ниска, Screamer 4x4 ме разочарова в доста голяма степен. Сега ще се опитам да ви обясня защо... Тази игра е произведена от не особено известната фирма Clever's Development и би трябвало да се причисли към така наречените off-road simulation заглавия. Вие заставате зад волана на високотланен джип, с който трябва да преминете по дадено трасе по-бързо от вашите противници. Пътищата, по които трябва да се мине са доста прилично осеяни с хълмове, гървета, храстчета, мостове и всякакви тем подобни знусоти, в които да се блъснете, пропаднете или разбие. Дотук добре - идеята на Screamer 4x4 не е лоша, но щом геймването започне ще видите, че нещо яко куца. Ако ви кажа, че режимите на каране са цели пет сигурно много ще се зарадвате, защото това си е дар божи за заглавие



от този тип. Щом обаче ви ги изброя направо ще се отчаяте :(- първото нещо, което можете да изберете е туноръла и най-сърдечно ви съветвам да го направите, защото в противен случай рискувате да се чудите къде сте и как се управлява джипа. После идва така нареченият Free Drive или в превод - Свободно Каране. Мисля, че на всеки е ясно какво значи това. После идват традиционните Championship и Trophy, а накрая е Pathfinding-a, който е единственото по-интересно хрумване на авторите. Целта е да се ориентирате за най-бързия път между две точки. С оглед на самата игра обаче този режим е станал жертва на недостатъците в основния модел на Screamer 4x4. Какво точно имам в предвид ще разберете след рекламата :) - така ге, след малко.

След като решите къде ще карате не е зле да си изберете и возилото (нема пеша да одим я). Тук вече от Clever's Development са заслужили похвала. Джиповете са си напълно като истинските с всичките им там настройки. Всеки джип се държи по свой собствен начин, а в зависимост от това какво променяте колата ви става по-мощна, по бавна, по-неврежна или пък по-неустойчива... Ще можете да се състезавате с известни марки и модели като: Chrysler Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mitsubishi Shogun, Mercedes G Wagon и Landrover Defender. При постигането на определени допълнителни цели ще ви бъде дадена възможност да се накефите и на страхотните RABA Hungarian Military Truck и Toyota HiLux Pickup. Настройките по колите не са нито прекалено много, за да не ги разбере и обикновения геймър, нито пък прекалено малко, за да не стане играта суха. Балансът е идеално постигнат и няма да ви се налага да се превърнете в автомеханик, за да играете успешно Screamer 4x4. Всичко вече е готово, за да започне съ-



ОЦЕНКИ

Графика	8.0	■
Звук	7.0	■
Геймплей	5.0	■
Сюжет	-	■
Мултиплеър	7.5	■
Общо	6.0	■

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум

P 200, 32 MB RAM
3D Accelerator

препоръчителни

P 333, 64 MB RAM
RIVA TNT



щинската игра. Ето го и нагнуса "Start" се появи. Първото ви впечатление идва от гледната точка. По default тя е доста близо зад джипа и високият му покрив закрива пътя пред вас. С f2,3,4 можете да коригирате положението на камерата, но това няма да помогне много - при едната възможност влизате вътре в джипа, но от цялото тресене и подскачане още на десетата минута игра така ще ви цепа главата, че и сто аспирини не могат да ви помогнат. Най-добрият вариант е този, при който камерата се изтегля по-назад от джипа и остава малко повече простор, но и тук ще имате същия проблем като в началото. Според мен при цялото това дондуркане по трасето най-подходяща би била камера отгоре, но програмистите явно не са били на моето мнение. Като цяло камерата сигурно ще ви скъса нервите, но не е чак толкова фатална и с нея се свиква.

Това, което ще ви довърши обаче се нарича ориентирание. Да намерите правилния път из тези хълмове си е живо приключение. Той се подсказва от двойки колчета с надпис CP (Check Point), които са на горедолу нормални разстояния, за да може при преминаването през едните да виждате вече следащите. За съжаление има места, на които те са на по-рядко и не се виждат. По този начин си карате още 20-тина секунди в друга посока и когато се усетите е вече късно, а целта все пак е да минавате точно между тях. Ако бутнете някое от колчетата получавате пет наказателни точки, което се отразява и на класирането ви. Вярно има карта, но при извикването ѝ с бутоната tab тя има неблагоприятното да се появи точно в средата на екрана и по този начин от джипа нищо не се вижда. Това я прави изключително трудна за използване. Има и някакъв жалък опит за радар, от който нищо не е излязло. Иначе нивата са доста обширни като цяло. При преминаването през различните check points мъжки глас ви съобщава за това, което ви очаква по пътя към следащото колче. "Дай газ", "Опасна зона" или "Следва доста труден район" са основната част на доста бедния му речник.

След като ви запознах с някои от недостатъците на Screamer 4x4 в време и за още :). Споменах, че джиповете се държат по различен начин, но в никакъв случай това не е истинското им поведение на такъв терен. Скоростите в играта не са големи - 70 км/ч си е жив лукс, но това не пречи на автомобилът ви да се мятат

по бабуните като смахнат при 50 км/ч. Безсмислено е да се надявате на някакви външни повреди - такива просто няма въпреки споменатото хвърчене по покрив от хълм на хълм. След като се преобърнете 5-6 пъти спокойно ще продължите пътя си без граскотина. Е, макар и доста рядко е възможно при преобръщането колата ви да застане настрана или по покрив - тогава с enter я връщате обратно на четири колела, но ще ви бъдат дадени 400 наказателни точки. Дори и тук е допусната грешка - няма да бъдете върнати обратно на пътя, ами само ще ви бъде обърната колата. Добре, програмистите сигурно са решили, че основната трудност е в намирането на верния маршрут и са решили да не улесняват играча - лошо няма. Да, ама аз попаднах в следната ситуация. Понеже се бях заблел взех та паднах от един мост. А под моста, ага - дървета, храсти - ужас. Натискам копчето за връщане и се обърнах на колелата си. Е добре, но пак си бях в оная джунгла - заключен без всякаква възможност да помръдна :).

За терените не искам и да си помислям. В играта има около 60 трасета за сингъл плейър, но аз определено няма да мога да издържа на поразяващото еднообразие. Навсякъде около вас ще забелязвате само храстчета, дървета и зелени хълмове. От време на време се появява някоя постройка, но това е много рядко явление. По трасето има и доста хора - обикновени зрители, фотографии и т.н., които можете да премажете. (Изчакам 5 минути да премине бушната ви радост)...От този ваш акт обаче няма да последва нито сподавен вик, нито кръв, а само вашата дисквалификация. (Изчакам още 5 минутки да спрете да псувате)... Всичко около терените е подозрително зелено. Добре, че има и пясъчни зони, където господстват оранжевото и тъмното кафявото, за да не се побъркам с тая зеленина.

Добре, де - ще река по-прозорливите от вас - След толкова лоши работи няма ли поне нещо дето да си заслужава. Има, бе хора! Интерфейсът е добър. С него - никакъв проблем. Въпреки ужасния "съветник" и в звука има добри попадения. Ревът на мотора не е никакъ зле и се трае. Пиуканията из мнотата са малко гразнещи, но за сметка на това музиката я бива. А бе, звукът е напълно поносим и няма да ви ядоса, гарантирам. Въпреки че е "подозрително зелена", графиката на

Screamer 4x4 е най-добрата част от играта, но дори и тя не е изключително високо ниво, както е при повечето лъскави боклуци. Джиповете са много детайлни, дърветата и храстчетата са добри, за разлика от хората, които са някакво странно недоразумение на природата. Поддържат се 1024x768, но 3D ускорител е напълно задължителен и то от порядъка на Riva TNT за пълно удоволствие. Всъщност с течение на времето продуктът на Clever's Software ще започне да ви харесва малко по-малко и дори ще ви увлече.

В някое друго списание може би ще прочетете, че това е една никак не лоша игра. Всичко зависи от това през каква гледна точка се гледа на Screamer 4x4. Във всеки аспект си има лоши и добри страни и ако се разглеждат само добрите може да останете с чуждестранни впечатления. Това обаче не е така, за което искрено съжалявам. Надявах се, че най-накрая ще излезе нещо съвместно в този жанр, но това не е играта, която аз чакам. Наистина има си някакъв необясним чар, който ще ви привлече при повечко игра, но многото грешки и недооправени елементи развалят цялото удоволствие. Въпреки всичко Screamer 4x4 определено е най-доброто сред този тип игри и е стотици пъти по-добра от Hardcore 4x4, но това не я прави хубава. Все пак ви препоръчвам да я пробвате - може пък на вас да хареса и то особено в режим мултиплеър, където съревнованието с приятели сигурно ще ви се стори интересно. Мен Screamer-а не успя да привлече. Дано успее да го стори с вас!

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК



Производител: Human Head Studios
Изгamel: Gathering of Developers

В последно време разликите между жанровете на компютърните игри напълно се размиха. Някои, като чистия quest например, даже вече са обявени за мъртви. Затова и всички производители ни предлагат игри, с обещанието, че те съчетават в себе си по невероятен начин два коренно различни жанра. В 90 % от случаите това е или лъжа или в опитите си да направят нещо наистина новаторско, създателите са сътворили пълен боклук, който не заслужава и един час внимание.

Точно затова и бях скептично настроен към Rune, най-новата игра в каталога на Human Head Studios, които съвсем наскоро ни зарадваха с две страхотни заглавия от поредицата Blair Witch Project. И така, инсталирах аз играта с намерението да я разцъкмам за малко и да я оплюя после, но точно след час прекаран пред монитора бях опроверган със страшна сила. Тази игра се оказа един страхотен action-adventure, в най-точния смисъл на думата, и освен, че ще ви позволи да сеете смърт и разрушение с брадва в ръка, тя ще ви накара да си размърдате и сивото вещество. Но нека караме по реда на нещата...

Историята

Макар и да не блести с нещо кой знае колко оригинално, сюжетът е на ниво и има развитие през цялото игрално време. Вие поемате ролята на Ragnar, смел викинг, избран от бога Odin да пази магическите камъни (rune stones) - единствена прерада за злия бог Loki, чиято цел в живота е да унищожава и да господства над целия свят. Току що сте преживели коработрушение, устроено ви от дяската ръка на Loki - Conrask. Оттук нататък ви предстои да преминете през подземия, замъци и градчета докато накрая убиете Conrask и правдата и доброто възцарят отново и всички заживеят в мир и разбирателство... Първото нещо което се набиha на очи е невероятната

Графика

В това отношение играта е просто без конкуренция. Използван е енджинът на Unreal Tournament с доста сериозни модификации. Резултатът може да се определи

единствено като радост за окото. Неведнъж докато играех ми се случваше да умра, за-

зяпан в пейзажа около мен. Както нивата, така и враговете са моделирани перфектно. Движенията са плавни и реалистични, всички ръбове са загладени, а светлинните ефекти са изпипани до съвършенство. Оттук идва и един от най-неприятните моменти в играта, а именно изискванията към хардуера, които определено не са от най-скромните, но не са и непосилни. P2 на 400 Mhz, 128 RAM и Riva TNT ще ви свършат работа за резолюция 1024x768. Следващото нещо, което ще ви направи добро впечатление е

Звукът

И тук момчетата от Human Head Studios са се постарали доста сериозно. Гласовете на персонажите по време на филмчетата са озвучени от професионалисти, които поне по мое мнение са подбрани перфектно. Звуците в играта също са доста над средното ниво за жанра и допълват по страхотен начин атмосферата на играта. А ако сте един от щастливите притежатели на SB Live! ще имате възможността да се насладите на невероятно пространствен звук. Играта поддържа стандарта EAX, което ще рече, че ще чувате стъпките на противника зад гърба си, че ще има разлика в звука в зависимост от това дали сте на открито или в някое подземие, и изобщо ще усетите с пълна сила предимствата на 3D sound.

Но поне според мен нито графиката, нито звукът могат да направят от едно заглавие истински хит. Лично аз съм прекарвал незабравими часове с игри с непревземаема графика, която от днешна гледна точка изглежда направо смешна и съм преживявал потални разочарования от заглавия, които са върхови постижения по отношение на графика и звук. Ключовата дума за успеха на една игра, за да стане тя любима на милиони, за да бъде прецедентна десетки пъти е

Геймплей

Точно тук производителите на игри най-често обкръжат нещата. Затова шанс ми свалям на екипа на Human Head Studios. Както и в Blair Witch Project, тук и тук са създали една уникална обстановка, в която потопиш ли се един път няма измъкване. Неведнъж ще ви се случва да си казвате "Още малко и си лягам" и да осъзнавате с кръвясали очи пред монитора, завладяни от неповторимата атмосфера на Rune. Страхотния дизайн на нивата (толкова добри нива не съм срещал от MDK 2 насам), прекрасните

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум

P300, 64MB RAM
3D Video

препоръчителни

P400, 128MB RAM
16MB 3D Video

битки и нуждата да изследвате всяко ъгълче от картата няма да ви позволят да захвърлите играта и седмици наред ще ви връщат отново и отново към нея. Ще бъдете направо зашеметени от комплексността на нивата, които са общо 25 на брой, а да не говорим, че докато ги изследвате постоянно ще се сблъсквате с различни проблеми, започващи от това да намерите и дръпнете някоя лост и стигащи до доста по-сложни задачи. Интерактивността на играта също допълва реалистичната обстановка. Почти всичко по пътя ви може да бъде използвано или унищожено. Примерно когато вървите с факла в ръка и подпалвате нещастниците, направилите грешката да се изправят на пътя ви, точно както и в реалния живот, тя в един момент загасва. Но не се превръща в не потребен боклук, който да захвърлите веднага на земята, просто намирате на лъво осън и отново я запалвате. Елементарно, но изключително приятно, нали? Мога да ви дам още много примери за новаторските хрумвания на

ОЦЕНКИ

Графика	9.9	■
Звук	8.3	■
Геймплей	8.7	■
Сюжет	5.0	■
Мултиплеър	8.0	■
Общ	8.5	■

създателите, но ще ви оставя сами да им се насладите. Друг елемент на играта, който я различава от стандартния 3D action е възможността за развитие на героя. С течение на времето ще трупате опит, ще преминавате от един клас в друг и вашата сила ще става все по-мощна и разрушителна.

Интерфейсът на играта е изключително интуитивен и с него се свиква буквално за брени минути. Разполагате със стандартния набор от бутони за управление, използване на предметите, смяна на оръжията и т.н.

Всеки изграден герой играе от този тип моментално ще се почувства в свои води и няма да има никакви проблеми с усещането на контрол и извършването на всички действия.

Особено може да се отбележи, като с левия бутон атакувате, а с десния се защитавате. Като говорих за интерфейс нека кажа няколко думи и за камерата. Този елемент от играта изглежда нещо не особено важ-

но, но всъщност се оказва, че представлява доста съществена част от удобството, особено за игра от този тип. Немалко добри заглавия се провалиха точно по тази причина. Почти винаги в най-напрегнатите моменти камерата решава, че трябва да разгледа околния пейзаж или нещо от този род и изобщо всъщност се опитваше да ви утежни живота. За щастие в това отношение Rune се справя повече от прилично. Гледката е стандартната third-person, което ще рече, че виждаме героя си отзад. Поне според мен това е и най-удобната перспектива. Нито веднъж не ми се случи камерата да попречи на действието. Стоеше зад гърба ми и общо взето винаги избираше най-добрия ъгъл, така че при битките да виждам точно какво става. Абе, с две думи и в този аспект на играта моментално от Human Head Studios са се справили перфектно. За съжаление не така стоят нещата с

Враговете и Оръжията

Точно в този изключително важен елемент от всеки 3D action създателите са допуснали и най-сериозните грешки. Чудовищата срещу които ще трябва да се изправите са само десетина на брой - джуджета, гоблини, скелети, зомбита, варвари и няколко други. Разбира се те всички имат различни характеристики - едни са по-слаби, други по-силни, трети по-бързи, но проблемът е там, че се срещат твърде рядко по обширните нива. Е, вярно е, че играта залага на изследването на всяко кътче и разрешаването на загадките, затова и бих простил на авторите малкия брой врагове, ако поне изкуственият им интелект беше на ниво. В Unreal враговете също бяха изключително малко, но битката с тях беше истинско предизвикателство. В Rune те са меко казано тъпички. Няма тавиците да действат кооперативно, да ви дебнат в засада, или при доцуване на шум да викат другарчетата си. Дори и да са няколко наброй, те сякаш напук идват един след друг, като по този начин стават елементарна плячка и убиват всякакъв интерес от битката. Понякога ми се случваше дори да минавам на сантиметри от някое създание, а то като че ли изобщо не ме забелязва - стои на едно място и чака просто да замахна и да го повала на земята. При оръжията създателите са допуснали още една много сериозна грешка - няма нито едно оръжие за далечен бой?! Не искам многоцветна картеница, плазмена карабина или снайпер с лазерен мерник, но поне един лък да бяха сложили, ей така за малко разнообразие де! Но явно авторите не са на моето мнение, така че ще трябва да се задоволим

с предложения ви набор от мечове, брадви и няколко магически предмета. Хубавото е, че всяко оръжие има своите предимства и недостатъци, което ще рече, че няма да можете да откриете перфектното оръжие и с него да откарате цялата игра. Примерно има огромни брадви, които с един удар убиват всичко живо, но ако насреща си имате някой по-бърз противник, още преди да сте замахнали той ще ви е изпратил във вечните ловни полета. Друг приятен момент е наличието на щитовете за отбрана. Тях държите в лявата си ръка и поне в началото ще са ви доста необходими, но с напредване в играта ще откриете оръжия, които може да използвате с двете си ръце, така че всички щитовете стават просто ненужни. Липсата на каквито и да било далекобойни средства за унищожение поне според мен правят от играта едно доста съмнително удоволствие по отношение на

Multiplayer

Разполагате с два режима на игра - стандартните DeathMatch и Team DeathMatch, а също и доста малък брой специално моделирани карти. Наистина играта предлага нещо ново и различно в това отношение, а именно уникалните мелема, които се заформят. Така че, ако ви е писнало от безконечно пуцане си струва да опитате този вариант, но за съжаление той доста бързо писва и надали закоравелите Quake-маниаци ще му обрънат повече час-два внимание. И все пак според мен multiplayer-ът има потенциал, а като се вземе в предвид, че Human Head Studios пуснаха patch, насочен само към мрежовата игра, с нови карти и други екстри 4 дена след официалното излизане на играта, то определено може би Rune ще се задържи за известно време по клубчетата и ще намери своите верни почитатели. И въпреки всичко играта си остава ориентирана предимно към single play. Просто тя има уникалната способност да кара геймъра да забрави за заобикалящата го реалност и изцяло да се потопи в страсхотната атмосфера на играта. В

Заклучение

Мога да кажа, че въпреки няколко сериозни недостатъка, Rune е прекрасна игра и с чисто сърце мога да ви я препоръчам. Ако сте фен на този тип игри, то тя със сигурност ще ви изненада приятно с нещо ново и определено ще ви хареса. Ако обаче никога не сте си падали по third-person action-ите, то не мога да ви обещаю, че точно Rune ще ви стане любима игра, но по всяка вероятност ще прекарате няколко приятни часа пред компютъра.

Master

"Мамо-о-о-о-о, има зомби в моята пижама-а-а-а..."



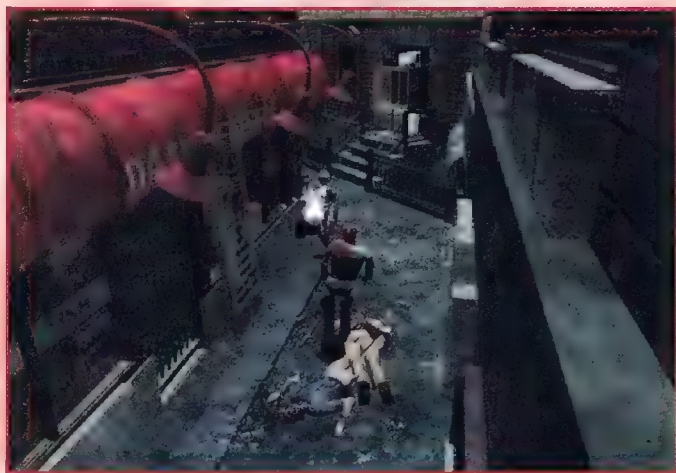
фиката си до сега. Местностите, в които се развива действието са по-големи, но все още се разчита на полигонни персонажи върху предварително генерирани фонове. "Супер - това е Resident Evil 2.5" могат да промърморят запознатите с поредицата разочаровано, след първия безгъл поглед на играта. Но както споменах вече, Resident Evil си е територия на Capcom и никои не би могъл да я направи по-добре от тях.

След по-задълбочено преглеждане обаче, в играта се вижда известно развитие. Едно просто сравнение с нейните предшественици показва, че Resident Evil 3 като цяло е далеч по-приятна за окото. Предварително генерираните фонове са толкова препълнени с детайли, че наистина е трудно да се ориентираш бързо при динамичното развитие на действието, без да загубиш поглед върху нещата. Наистина

от тима правил играта са се постарали неимоверно много в изобразяването на Raccoon City: разбити автомобили, боклуци, пръснати натрошени стъкла, останки от всякакъв вид и напълно опустошени улици допълват общата картина. Дори главната героиня е променена в доста отношения и изглежда много по-добре. Пораснали са и по-големи гърди, изглежда по-слаба и секси, като същевременно не е загубила нищо от твърдата си и решителна външност. Дори и гардеробът и е доста обновен: максимално къ-

ОЦЕНКИ

Графика	7.9	
Звук	8.0	
Геймплей	8.8	
Интерфейс	7.2	
Пролята кръв цистерни/час	2-3	
Общо	8.1	



Publisher: Capcom
Developer: Capcom

Трябва да признаем, че Capcom е една от малкото фирми в областта на компютърните и видео игри, която може да използва една идея, която преди време е била оригинална, да позавърти малко тук и там, да намести това онова и да създаде продукт, който е също толкова забавен като първоначалния. Resident Evil: Nemesis е последното доказателство, че момчетата от Capcom са майстори и с голям успех могат да накарат старото да изглежда ново. "Остаряло" ще бъде вероятно първата дума за която ще се сетите като пуснете играта за пръв път. Още повече като се вземе предвид, че първата версия на играта излезе преди четири години, а съвсем малко се е променила в гра-

сата поличка и тясното потниче, напълно съответстват на обновената и външност. Но да оставим настрана сексистичния мъжки поглед! Като цяло всички персонажи в играта изглеждат доста по-добре, тъй като от Capcom са добавили доста полигони към едновременноните ръбати и чепати карикатури, с които си имаме работа преди.

Най-големите промени обаче си остават в детайлите. Само наблюдавайте водата и огъня. Локвите си имат своите невероятно изглеждащи вълнички, които ги правят да изглеждат толкова реалистични, все едно преди секунда сте минали през тях. Когато дъждът се излива върху града и кара всичко да изглежда и звучи по съвсем различен начин. Огънят пък играе особено важна роля в играта. След всяка експлозия зомбита, кучета и други креатури, които са били наблизо, се възпламеняват, но продължават да прииздават. Самите пламъци пукат и "танцуват", разгарят се и утихват, а вие наблюдавате една зрелищна игра на цялата гама червени, оранжеви и жълти цветове. Историята е напълно в духа на предшествениците на играта - Resident Evil 1 и 2. Вие следвате Jill Valentine, която е

част от отряда S.T.A.R.S. на Raccoon City, като и помагате да оцелее месец след ужасните събития на Resident Evil, които са унищожили малкия и град. Той пък, или поне това което е останало от него, е заял от пълчища зомбита, а останалите живи граждани или са избягали на сигурно място или са станали храна на живите-мъртви. Jill трябва да избяга цяла от града, но това далеч не е лесна задача.

Играта продължава времевата линия и историята от Resident Evil и то доста успешно, макар и на места да трябва да търсите

някой предмет без да можете да разберете, с какво той ще допринесе за развитието на действието.

За щастие интерфейсет на играта е преминал през известни модификации и сега Resident Evil 3 се играе доста по-лесно за разлика от предшествениците си. Jill вече е в състояние да се обръща бързо на 180 градуса, което и позволява бързо да се завърти и избяга от тълпата зомбита, които са изникнали изведнъж на

пътя и. Това елиминира проблема на бавното отстъпване назад или затичването напред и правенето на рязък завои пред приближаващия враг. Също така често на Jill (т.е. на вас) се предоставя т.нар. "избор на живота". Да се биете или да бягате? Да използвате аварийната спирачка или да скочите от прозореца? Всеки от вариантите ще доведе до различен резултат и ще промени до известна степен посоката в която се развива действието. Това подобрение вероятно ще ви прозвучи по-иновативно, от кол-

нахвърляте и злутини кучета, мутанти и разбира се съименникът на играта - Nemesis.

О-о! Май него съвсем забравих да спомена? Е, изглежда, че "мутирал изрод номер едно", носещ ръкетохвъргачка и темперамент на подивял носорог, е втълпил в деформираната си кратуна да избие до крак всички членове на отряда S.T.A.R.S. Дали, защото не му се е понаравило облеклото а-ла Go-Go-girl на Jill или просто, защото е обсебен от идеята за тотален геноцид до мозъка на костите си, Nemesis ще ви преследва докато не си свърши работата. Той е нещо като зомби версията на терминатор и няма да се спре пред абсолютно нищо, докато не ви види сметката!

За ваше щастие Jill притежава един от най-смъртоносните арсенали оръжия събирани някога, а ако го няма, тя може да си го направи. Сърсот са я снабдили с всички стандартни оръжия за скриване на задници - пистолет, пушка, гранатомет и най-забавното от всички - минохвъргачка. Стреляйте с нея по някое зомби и само след няколко секунди ще имате приятно топла супа от греболийки. Струва ми се, че играта ще задоволи и най-претенциозните любители на насилието. Когато пък мунициите привършат, което в играта е нещо съвсем нормално и често срещано явление, вие самите можете да си направите нови. Още в началото Jill има на разположение "презареждащ инструмент", който може да използва за създаване на нови боеприпаси, с помощта намира-ния периодично барут. Той е в три разновидности - тип А, В и С, като помежду си могат да се комбинират за направата на различните видове муниции.

Звукът, както обикновено, допринася изключително много за напрегната атмосфера. Стъпките отекващи из тесните улици, скърцащите врати и тракащите прозорци създават допълнителна призрачност и страховитост, подсилвана от време на време с някой и друг акорд от пиано. Както преди, така и в най-новата

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум

P200, 48MB RAM
3D Video



кото е в действителност, но все пак е приятно разнообразяване при преиграването на играта. Също така в Resident Evil 3 Jill се е сдобила със способността да избягва почти всяка атака. С едно натискане на копче в подходящия момент, тя ще се предпази от нараняване и ще може да избяга на по-безопасно място. Това със сигурност е едно добре дошло допълнение, тъй като с драстичното привършване на мунициите, скокообразно намалява и шансът да стигнете до някой сигурен склад или таванска стаичка, където да ближете раните си. Нова е и способността на Jill да се прицелва и стреля по различни експлозивни предмети, които се търкалят наоколо и в подходящия момент да взриви предмета заедно с намиращото се наблизо стаго зомбита.

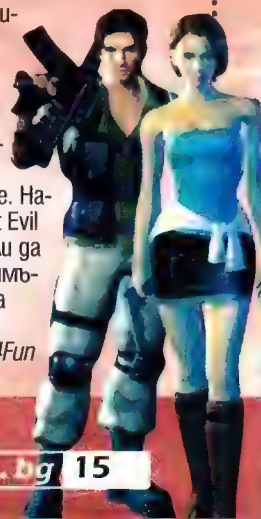
В края на краищата да убиваш зомбита е същността на играта и това никога преди не се правело с такава наслада. Техният брой е доста увеличен и често ще сте изправено пред 5-6 от тях едновременно, което създава доста главоболия, особено ако допуснете някое да се доближи до вас докато вие пъните с олово останалите му другарчета. Като цяло Raccoon City е виждал доста по-добри дни, а сега наред с ръмжащите живи-мъртви, върху вас се



част от поредицата, на стъпките на приближаващите зомбита, както и тези на Jill, е обърнато особено внимание - в зависимост от материала, по който стъпват се чува съответен звук. Дали ще са счупени стъкла, вода, бетон, плочки, дърво ... винаги можете да разберете какво и от къде да очаквате.

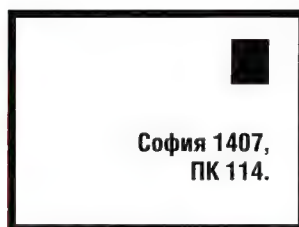
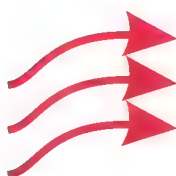
Всички по-съществени елементи от предшествениците на Resident Evil 3 присъстват и тук. Наред със страничните миксове за фонова музика, са и лошото гла-сово оформление, и пълните "запазена марка" на играта (по-точно - "разсейки", поради тяхната елементарност). Обаче, ако сте се насладили на предшествениците на Resident Evil 3 (а при тази поредица човек е или във възторг или е тотално отвратен), то със сигурност си заслужава да си я купите. Наричайте я както искате - Resident Evil 3 или Resident Evil Super Hyper Turbo Edition, но Сърсот отново са успели да създадат игра, която да провокира интереса на геймърите, въпреки лошото впечатление, което прави на пръв поглед.

Fit4Fun



СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!



ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СОФТПРЕС
ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
g3BEPA - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
Съседът сътрудник - Борис Могов
Master - Явор Русинов
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

След като натиснете F10, можете да използвате следните кодове:

Код	Резултат
WORKFORGOD	Режим God
GETINTOMYBELLY	Всички оръжия
BIGHEAD	Режим Big Head ("Тояма глава")
GIBPLENTY	Разкъсване
T2000	Терминатора кока
GIVEMEFATH	Възстановява се здравео ви
NOD30	Ставате невидим
HELLFREEZEOR	Враговете ви остават неподвижни
BIGSTICKOFDEATH	Получавате автоматичен
	листоуел (shotgun)
MEDIUMARE	Получавате арбалет
GOODTIMESMAN	Получавате динамит
BURNYOURASSOFF	Получавате огнехврътка
METMYPALTOMMY	Получавате лека картечница
SMILEYNOMORE	Получавате пушка за спяноче

Съвети

Настройте на касетофона за записване на горски звуци за:
Bass 5
Treb 3
Freq 2
Pitch 5
Rev

Настройте за касетофона на Mary Brown за:

Bass 1
Treb 4
Freq 2
Pitch 3
Forward

Frogger 2: Swampy's Revenge

За да можете да се справите с врагове, трябва да сте събрали всички монети от всяко ниво. След това изберете Options, след това Extras в края на списъка спонете отменя среду feeding frenzies.

Operation Meteoroid

Кодове за отделните нива:

ESCAPE
HEAVEN
SPEED
DANGER
COKE
JASPER
JAIL
SATURN
ANGEL
SLAVE
HORIZON
MACHINE
ARMOR
ABODE
DIABLO
AMAZON
CONTACT
WARRIOR
CORE
MASTER
SKELETON
SHOWER
VOODOO
ORION
PADDLE
POINTER
BIRD
AIRCRAFT
SPACE
MAGIC
OGRE
LIGHT
PILOT
PARTICLE
NOISE
ENERGY
ASTEROID
FIRE
SHADOW
MINISTORM
BLASTER
APOCALYPSE
DEFENDER
FIRST

Tony Hawk's Pro Skater 2

Влизане в режим, при който действат кодовете:

Спрете играта (pause), задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата, натиснете интервал, интервал, интервал, C, V, стрелка нагоре, стрелка надолу, стрелка наляво, стрелка надясно, C, V, интервал, V, B, интервал, V, B. Ако сте се справили успешно, екранът със стрелката игра ще трепне. След това от менюто Pause изберете End Run. Всички кодове вече ще бъдат валидни.

Тънки скейтър

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете интервал, интервал, интервал, интервал, C, V, стрелка нагоре, стрелка надолу, стрелка наляво, стрелка надясно, C, V, интервал, V, B, интервал, V, B. Ако сте се справили успешно, екранът със стрелката игра ще трепне. След това от менюто Pause изберете End Run. Всички кодове вече ще бъдат валидни.

Скейтър на Neversoft

При активно меню Main задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка нагоре, C,

C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B, V. Сера вече можете да сдържате скейтър с име от Neversoft Dev Team.

Специалният датчик да показва винаги максимума

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, V, B, C, V, стрелка нагоре, стрелка наляво, V, C.

Статистиката да показва 10

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, V, B, C, V, стрелка нагоре, стрелка надолу.

Турбо режим

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B, стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B.

Дебел скейтър

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B, стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B. Колкото пъти направите това, толкова по-дебел ще става скейтър.

Режим "Краб"

Спрете играта, задържте натиснат клавиш 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка надясно, стрелка нагоре, C, V.

Command & Conquer: Red Alert 2

Chronosphere:

Искате ли да се позавлавеете с противниковия играч? Заредете Хроносферата и я приложете спрямо противниковата бойна единица, след което я попълнете със вода. Ще видите как war mine отива на дъното. Двоекран, мой човек! Същото така можете да я приложите и върху корабите, като след това ги материализирате върху суша. По този начин можете без проблем да избягате целта цела пехотинци, тъй като пехотинците умират под въздействието на хроносферата. Изпробвайте тази възможност!

Желязната завеса (Iron Curtain):

Горния номер върви и при Iron Curtain - изберете ги ти GIs!

Хронолегионер Chrono Legionnaire (1):
Спокоете един Хронолегионер в Противопехотна машина (Infantry Fighting Vehicle - IFV) и ще се получи противопехотна машина. Хронолегионът не става по-силен, но така вече ще е по-полезен да бъдат умъртвявани вашите бойни единици.

Хронолегионер Chrono Legionnaire (2):
Хронолегионерите, когато са плътно един до друг, могат дори да изхвърлят противниковата страна извън времето - можете да опитате. Максимален ефект се постига с 10 или повече легионери.

Monster Truck Madness

Monster cheat madness!

TREX = Ще бъдете шофьор на джиповоз
FRAME = Показва frame rate
DANCE = Ще се покаже индикатор на дигиталните звуци

Забележка: Тук няма значение дали пишете с обикновени или с главни букви.

Игра на футбол (Soccer Game):

По трасето на Highlands Rally има скрито едно футболно игрище, на което можете да се играе "monster truck футбол" с една огромна топка, която стои там и чака някой да я използва. На футболното игрище можете да борба "сумо" в стил "monster truck" - печели този, който изтласка съперника си извън игрището нагоре по хълмовете, които го заобикалят!

Замък (Castle):

Стартирайте едно състезание по пистата "Highlands Rally". Върху пистата след старта заминете на 90 градуса. Там би трябвало да има два пътя, но не поемайте по нкой от тях, а вместо това минете през знака с четирите стрелки в ляво на пътя. Пред вас ще се изпреди хълм - изкачете го и минете от другата страна. Продължавайте напред, докато стегнете до една самостоятелна писта (и е оцветена в кафяво). Заемте надясно, там има още едно възвишение, изкачете го и него. От другата му страна трябва да има друго засло полове. Вместо да минавате през него, заминете наляво и оставащи върху възвишението, продължете напред. Пред вас ще се появи замък.

Monster Truck Madness 2

Игра на хокей

Настройте времето да бъде "снеговалеж" ("Snow") и започнете играта от пистата Breakneck Ridge. Върху заедната част от пистата ще се появи една хокейна шабля.

Torture Pit Track:

Когато надпреварата достигне до Sideswinder Canyon, отидете на 4-тия контролен пункт. Преминете по моста и направете бързо десен завой през загражденията. Продължете по черния път, спрете на първия мост и заминете надясно, за да минете по друг мост, от който вече по същия път ще стигнете до края. Ще видите контролен пункт с надпис "Pit". Преминете през него и като се придвижвате към появяващите се на екрана инструкции, ще попарите отново на пистата.

Drive-in:

На състезанието Scaryard Runt на четвъртия контролен пункт има сграда с камък отпред, заграден с ограда. Минете през оградата и заминете наляво по пътя. Този път прави кръг. Влезте в заграденото пространство и ще намерите theater.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Отидете на главното меню, щракнете върху "Create Player" и въведете кода за избраното от вас име. След това щракнете върху "Done" (ще чуете слаб звук, потвърждаващ извършването на това действие.) След това изберете обикновения си профил и играйте!

Alporsche - дава ви всички коли и "отключва" още някои неща.

Gulliver - порцелата се смалват до размера на радиоуправляеми модели с антени по тях.

Smash Up - състезание в стил Skidpad, Destruction Derby.

Dakar - оръжията ви да шофирате все по-големи! С този код колата придобива характеристиките на автомобил от ранго Париж-Дакар.

Fuzzyfuzz - появяват се ченгелта на quick race. (Има и писти - например Monaco, на които не действат.)
уауауа - позволява всички коли да са с характеристиките като на 993 lehrerw8 - този код прави колите доста по-бързи.

Всички коли и всички писти:

Отидете на опцията multiplayer и изберете "Peer to Peer". Сера вече можете да се състезавате със всички коли и на всички писти. Не е необходимо да има други участници... ще можете да играете сам.

Неограничено количество пари в режим Evolution:

Купете си кола на старо и отидете на цялостен (OVERALL) ремонт. След ремонта стойността на колата ще се окаже по-висока от парите, които сте дали за нея, сумирани с цената на ремонта. Продайте колата и ще видите, че парите ви ще са повече, отколкото са били в началото. В магазина се продават безброй употребявани коли, така че ако осмислите горната дававера безброй пъти, ще имате и безброй пари.

NHL 2001

В прозореца за credits можете да въведете следните кодове:

Broken Tomato - Игралите корват;
Starsus - Всички играчи могат да правят всички Dkes.
Magnet - Нечтоно поддържане шаблони (Loose puck) отиват направо при вратаря, ако той е в режим на ръчно управление.

Railroad Tycoon

Докато играете, натиснете TAB и въведете следното:

Casey Jones = Кара всички влакове на вашите конкуренти да катастрофират.
Overtime = Гартите обработват двойно по-голямо количество товари.
Cattle Futures = Игралци получават 1 милион \$.

Railroad Tycoon 2

Натиснете Tab за да получите достъп до команден ред. След това напишете:

amd103 = Преобразува всички двигатели в AMD103s (това става за сметка на вашите печалби)
casey jones = Унищожава влаковете на конкурентите
cattle futures = Героят получава 1 млн. \$
bigfoot = Печеливши сценарий
bigfootgold = Ще спечелите със "златна" победа (Gold victory).
bigfootsilver = Ще спечелите със "сребърна" победа (Silver victory).
bigfootbronze = Ще спечелите със "бронзова" победа (Bronze victory).
bobo = Губещ сценарий (Lose scenario).
king of the hill = Героят получава 100 млн. \$
let me in = Достъп до всички забранени територии
overtime = Удвоява производителността
powerball = Компанията получава 100 млн. \$
show me the trains = Всички двигатели
slush fund = Компанията получава 1 млн. \$
speed racer = Удвоява максималната скорост на влака
viagra = Удвоява парите
ctrl + M = Получавате press за 1 млн. \$
ctrl + C = Натиснете това, за да катастрофира маркирания влак
ctrl + B = Натиснете това, за да некарате маркирания влак да се поведат.
ctrl + R = Натиснете това, за да бъде ограбен маркирания влак.

RollerCoaster Tycoon

Преминете произволен гост с някое от следните имена:

Chris Sawyer = Ще прави снимки на парка
Simon Foster = Ще нарисова картини по видяното в парка
Melanie Wam = Показва частното на посетителите на парка
Katie Brayshaw = Така гост ще маха с ръка
John Wardley = Ще вика "Yay" когато види добър coaster.
John Mace = Ще се вози без пари
Damon Hill или Michael Schumacher = Ще кара бързо коликите го-карта
Tony Day = Ще изведе много хамбургери
Big Bucks = Ще разполага неограничено с пари

Лесни пари

С натискане на "P" отидете на Finances и натиснете Enter + M, за да получите 5 000 \$. Това може да се прави веднъж месечно, но за това път няма ограничение за размера на получаваните суми.

Всички сценарии, возене и безброй пари

В основното меню въведете "rc2" и натиснете Enter. Ако сте го направили както трябва, ще чуете риколоскане.

Забележка: Възможно е да има версии, при които последните две кода да не действат.

Съвети

Купища пари

Затворете парка за една година и ще видите как един мъж в кожен костюм цъва и ви дава пари - около 1 000 000 \$.

Как да повишите рейтинга на вашия парк

За съжаление ще се наложат да удвигате недоволните посетители. За целта щракнете върху съответния недоволен посетител и с пинкелите го гуснете със водата. (Съвет: нямате ли, бе хора? Как изобщо заставяте нощица?)

Заключете ги вътре:

Ако имате допълнителни атракции ("Added Attractions") и сте на ниво, при което сте дължък да имате много посетители, поставете от външната страна на входната врата една табелка "No-Entry" ("Минимално забранено"), за да не могат посетителите да напускат вашия парк.

Rune

Влизане в режим, в който кодовете са валидни:

Достъп до всичките получавате с натискане на клавиш 7.

CHEATPLEASE = Enable Cheat Mode

GOD = Режим "God"
GHOST = No Clipping
FLY = Режим "муха"
WALK = Излизане от режим Ghost/Fly
SUMMON (ИМЕ НА ПРЕДМЕТ) = Извиква съответния предмет
OPEN (ИМЕ НА КАРТА) = Отваря на съответното ниво
SWITCHCOOPLEVEL (ИМЕ НА КАРТА) = Отваря на съответното ниво с вече придобити предмети
BEHINDVIEW 0 = Изглед като през поглед на главния герой
PLAYERSONLY = Премахване на всички герои, които не са играчи
KILLPAWNS = Убива всички врагове
TOGGLEFULLSCREEN = Превключване между нормален режим и Full-Screen
PREFERENCES = Допълнителни възможности (Advanced Options)

Имена на предметите:

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

Имена на картите:

intro (intro movie)
ragnarvillage (begin movie)
ragnarvillage2
sailingship (level transition)
sinkingship
deeperunder1odin
deeperunder1odinb
deeperunder3
deeperunder4
hell1
hell2
hell3a
hell3b
hell3c
hell3d
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (level transition)
thorapproach
thor1
thoramp3
thoramp4a
thoramp4b
thoramp5a
thoramp5b
thoramp6kiki
mountain1
mountain2
dwarfrans
dwarfranswheel
dwarfrans2
dwarfrans3a
dwarfrans3b
dwarfrans5a
dwarfrans5b
dwarfrans6darkdwarf
lok1
lok1a
lok1b
lok1c
lok1d
lok1e
villagegoblin
asgard (end movie)

The Sims: Livin' Large

Съвети

Как да докарате клоун

Вкарете в лошо настроение един или повече членове на своето семейство и ще се появи клоун с трагично изражение на лицето. Трябва обаче да анимирате, тъй като не го бива много по фокусите, а и доста плаче. (Той става наистина много досаден и няма как да се отървете от него докато вашите sims не станат отново щастливи - другият вариант е да го убие, като го пхнете в огън, ако наистина ви е писнало от него.)

Как да убие клоуна:

Ако наистина ви приключва от клоуна и няма как да се отървете от него, ето какво трябва да направите. Можете да докарате в къщи такъв клоун само ако вашите sims са в депресия и при това трябва да

разполагат с картината "tragic clown", за да може той да дойде. Когато в къщата ви има клоун, просто поставяте картината "tragic clown" над или близо до камината и запалете огън. Когато картината изчезне в пламъци, сякаш ще се случи с клоуна. Сега вече ще знаете и по-вече няма да купувате тази тъпа картина!

Клоун-уловители (Clown Catchers):

Ако ви трябва друг добър начин за откриване на клоун, отидете на <http://www.thesims.com/> и си изтеглете от там Clown Catchers. След като вече ги имате в играта си, можете да ги използвате всеки път, когато в къщата ви се е настанил клоун. Веднага ще се появи един тип с окръжен пистолет и ще се оправи с клоуна. Доволен, клоун!

Разговорни по телефона:

Няма ли да е глупаво да можа да се обадя на някои приятели и просто да си поприказвам, а не да го казвам непременно да ви гостува? Е, всъщност, можете! Отидете на <http://www.thesims.com/> и изтеглете Teleport Upgrade. След като вече го имате в играта, ще можете да се обадите по телефона просто за да си поприказвате, без да губите възможността и да поканите някого. Тарифното е, нали?

Как да докажете извънземни

Купете телескоп. Накарайте вашите sim-ове да погледат малко през него. Това не значи, че те всъщност ще открият извънземни - може да се нахождат на по-малка известна време. Когато дойдат, извънземните може да отлетят един или повече от вашите sim-ове. Не се безпокойте, извънземните ерано или късно ще ви ги върнат. Когато това стане, някои от характеристиките на личността им може да са претърпели изменения. (Който е бил леко ненормален, след това ще върши пълен идиот.)

Grin Reaper идва на гости:

Ако някой от вашите sim-ове почина (само да не е от удаване, защото това не води до появата на Grin Reaper), ще дойде Grin Reaper, за да прибере трупа. Когато дойде, Grin Reaper и да поговори с него на "хитри, ноклии и камък". Ако вече спечелите, той ще въздъхне умирно, а ако загубите, ще отнесе трупа му.

Душ-вънхоузи:

Купете лампа с дух. Поместете я и ще се появи душ. Всеки път тои ще ви дава да избирате между две възможности (е може да си изберете от рода на любов, пари, работа и т.н.). Вашето желание може да обиди и дори да си обиди срещу вас!

Странични ефекти при химически експерименти:

Заборавихте каква смеси е химическия комплект. Има най-различни разтвори (розов, зелен, син, ораков, и т.н.). Всеки от тях се характеризира с отделен страничен ефект. Един може да осезава повече потребност, друг може да ги намери, да ги направи невидим, да ги превърне в чуждоци, или да ги зомбифицира (Ако се превърнете в зомби, след това вече не можете отново да станете сим).

Домашният робот Servo:

Купете си Servo и той ще почисти къщата, ще поправи счупените неща и може дори да си поприказва с вас със своя страшен роботски глас!

Направете собствени момове:

Купете си комплекта с дребнобразови инструменти и си направете собствени момове! (Разполагате ли вкъщи превната плоч и дъвка и наблюдавате какво ще стане, когато някой вац съсед ги ритне!)

Да си поиграем в леглото ("play in bed"):

Всъщност понятието "play in bed" не означава точно секс. Това е просто едно малко забавление. (Да бе, как не се секне). Купете си вибриращо сърдечно легло (vibrating heart bed), цпанете върху "vibrate" и след това накарайте друг sim изберете "play in bed". Сърдечното легло е най-добре да се използва в молеща обстановка.

Големи стойности на личните качества (Personality):

Направете своя персонаж отначало без лични качества. След това купете една лабораторна маса (a lab table). Изчакайте да приготви жълтият разтвор. С него личните ви качества ще придобият максимални стойности.

Лечавене за болестта Guinea Pig:

От тази смъртоносна болест можете да се излекувате по три различни начина. Единият е да почнете момче, но това е отегчително - другите два са много по-добри! Можете да си купите картината "Guinea Pig" и да накарате заболелият sim да я гледа. Ще ви отнеме няколко часа, но пък болестта ще изчезне напълно. (Възможно е вашият sim да се излекува и без това.) Има и друг начин. Купете комплект за химически експерименти и се опитайте да получите белия разтвор. Накарайте болния sim да го изпие и той ще оздравее! (Белият разтвор се получава само ако някой от вашите sim-ове е заразен с вируса).

The Sims & Livin' Large - още съвети

По време на играта натиснете Ctrl+Shift+C и ще се появи прозорчец за чийтове. Въведете някой от следните кодове:

ROSEBUD = Получавате 1000 simoleons (важи за версията с patch)

KARPAUCUS = Получавате 1000 simoleons

! = Повтаря се последният въведен код

* = Поставя се между отворените кодове, когато ги изписваме по няколко наведнж (напр. след Karpaucius въведете !!! и ще гор 3000 Simoleons)

WATER TOOL

SET HOUR (със стойност от 1 до 24)

SET SPEED (от -1000 до 1000)

AUTONOMY (до 1 до 100)

INTERESTS

GROW GRASS (от 1 до 150)

MAP EDIT ON/OFF

ROUTE BALLOONS ON/OFF

SWEEP ON/OFF

TILE INFO ON/OFF

DRAW ALL FRAMES ON/OFF

SIM SPEED (от -1000 до 1000)

SIM LOG BEGIN/END

Съвети:

Стоти Крадци!

Когато ви оползори крадец, незабавно повикайте полиция, след това застанете пред вратата с надпис "Exit" (това е входната врата). Крадецът няма да може да избяга, полиците ще го хванат, а вие ще получите пари за това, че сте съдействали при заличаването му. Така ще си покритите загубите. Този номер е най-удачен когато къщата ви има само един изход. В противен случай крадецът ще има възможност да избяга от няколко места и номерът ви няма да мине.

Забележка: Добре е да имате телефон, за да не се налага да ходите някъде другаде, от където да сигнализирате в полицията. Освен това добре е и да имате по-голяма къща. Ако къщата ви е малка, не винаги ще успеете да стигнете до входната врата преди крадеца да е избягал. И не забравяйте да се опитвате от вратата когато дойдат полиците. Те няма да могат да влязат ако вие сте препречили пътя.

Не пристъпвайте на моя територия!

Вашият sim-ове не могат да прескачат през огради затова изграждате стени около цялото си имение - така крадците няма да могат да влизат! Използвайте този познат през нощта, за да не ви ограбят, а през деня просто съберат част от оградата.

Врадената в играта обучаваща програма (In-game Tutorial): Отидете на Options и щракнете върху иконата с куче, над която има стрелка. Когато нещо ви затруднява, по този начин ще получите преводителя за играта The Sims.

Незабавно разкриване на престъпник:

Ако вече всеки от пътниците на къщата поставите апаратни системи против проникване, те ще сигнализират при всяко стъпване на крадец на ваша територия.

Хей Диджей!:

Ако искате по радиото да ви пускат нови песни, можете да пускате собствени MP-тройки. Пакетът с играта Sims на вашия компютър съдържа директории с имена latin, rock, country и classical. Трябва просто да прехвърлите там свои MP-тройки. Така вече ще можете да чуете любимите си песни докато слушате радио в играта.

Пожар! Пожар!

Поставете сензор за дим над фурната или над камината, така че когато възникне пожар, пожарната да дойде веднага.

Вълшебен чуп за отпадък:

Ето един трик, който ще ви спести време при закарването на боклука до кофите на улицата. Купете си кошче за боклук от 30 simoleons. Заповядайте на вашия sim да го изпрати, след това отменете заповедта веднага щом чувае биде изведен от кошчето. След това ги накарайте да разсипат мърсотията, която току-що са направили. Вашият sim ще върне пълен с отпадък чупал в празното кошче. Повтаряйте това при всяко напъване на кошчето и така никога няма да ви се налага да отивате наизвън къщата да изхвърлите боклука.

Как да закъснеем за работа без да си навлечем неприятности:

Първо трябва да изключите опцията "Free Will" ("Свободна воля"). След това намираме някой, който ходи на работа (а може и да е някой, който ходи) и го спалете да стои точно там, откъдето минавате на път за работа. Можете да накарате закъсняващия човек да се къпе, да се храни, да си ляга, дори да поспи! След това, когато вече решите, че закъсняващият трябва все пак да отиде на работа, накарайте го да влезе в къщата си и накарайте човека, препречи пътя на колата, сякаш да отиде на работа. Или пък ако не ходи на работа, може да го оставите и той да си поспи!

Как да ни остава време и за други неща:

Сигурно вече ви е омръзнало да ви свършват точките за personality когато правите нов sim. Решението на този проблем е съвсем просто! Не си хабете точките за спретнатост, пропуснете тия неща и използвайте цените си точки за създаване на други черти. След това, когато се настанил в жилище, просто наметете прислужника. Тъй като обаче мърсотията сваля оценката на стага, а прислужникът идва чак в 0:00, то трябва да поддръжте високи стойности на стага, като просто купувате неща, които повишават стойността на стага. След това вече ще можете да използвате времето си за по-важни неща, а не за почистване на къщата.

Организирайте си купон:

Купете няколко балона и ги разпокайте пред градинката. Вижте ли съседите ще научат къде е купона и ще ви дойдат на гости! (Ако вие вашата категория decorative няма балони, отидете на <http://www.thesims.com/> и ги изтеглете от оттам.)

Безплатна пица:

Поръчайте си пица, и когато тя дойде, не поздравявайте човека, който ви я носи. Преди той да си тръгне черт кода "move_objects off" преместете пицата от неговата рика и я въкарайте в дома си.

Как да ги охемим:

Накарайте двама от вашите sim-ове да се влюбят, и докарайте индикатора на тяхната връзка до 100 точки. Това ще ви отнеме известно време и за да се получи, трябва да ги накарате да си обръщат внимание един на друг.

Не ме удрий:

Когато сте в лоши отношения с някой и той пожелав да ви удари, можете да предотвратите това действие, като го отмените от лентата в горната част на екрана (това наистина ще ви е от полза когато желаете да си подобрите отношенията с този човек).

Как да ги разведем:

Накарайте ги да не си обръщат внимание един на друг. В крайна сметка индикаторът на тяхното отношение ерано към друг ще спадне, когато достигне съвсем ниски стойности, ги накарайте да се дразнят един друг, да се обидят и т.н. Съвсем скоро ще се появи иконата за развод.

Щракнете върху нея и ераният от двамата ще се изнесе да живее другде.

Как да си намерим работа:

Ще трябва някога да си изкарате прехраната. Ето как може да стане това. Или си купете компютър, или изчакайте да дойде днешния вестник. И с двата ще ви помогнат да си намерите работа.

Как да напущаме работа:

Когато вашият колега дойде с колата да ви вземе за работа, не отивайте с него. Скоро след това той ще продължи по пътя си. След няколко минути ще ви се обадят по телефона за да ви предупредят, че повече не бива да закъснявате. Когато направите това още веднж, отново ще ви се обадят по телефона и ще ви кажат ... познате ли ... че сте уловили!

Как да се сдобим с кола:

Няма да можете, разбира се, да я карате, но пък ще можете да си я гледате колкото искате! Въведете кода move_objects on и когато койка къщата ви мине кола (може и училищния автобус, военен камион и т.н.) преместете в режим Buy. Сега вече можете да преместите превозносредство където пожелаете! Можете да го сложите в къщата си, в задния двор, а можете да си изградите и цял автопарк!

Как да получим повишение:

Ако искате да ви платят повече за работата, която вършите, явявайте се на работа освен от здрав смисъл или след изпита чаша кафе. Освен това, ако наистина получите повишение, ще получите какво нисла job screen на вашия sim. За да имате успех на работното място, не прехвърляйте операционни данности. Ако сте назначен например като помощник в болница, за да получите назначение на медицинска длъжност, трябва да подобрите техническите си умения. Това може да стане, като прочетете съответна книга от библиотеката (book case).

Как да изкараме други оценки:

Ако имате деца, най-добре е в къщи да си имате библиотечка или компютър, за да могат децата ви да се учат. Ако обаче те са депресирани, трябва да погледнете индикаторите на настроението и ги изкарайте до положително ниво. Отстранете го и след това ги накарайте да учат. За да видите как напредват, погледнете job screen на вашето дете. Оценките му от училище са изнесени там.

100-доларова награда от училище:

Първото уселение е да имате деца. Накарайте ги да учат успешно, за да успеят да си осигурят в беленижата оценка A+ в продължение на няколко дни. Децата ви ще се върнат от училище и ще кажат: "Получихме 100 долара от дядо, защото са ни добри оценките!", а може и да получите 100 долара за самообучението с компютъра.

Как да се снабдим с други дрехи:

Ако ви омръзне вашият sim да носи всеки ден едни и същи дрехи, купете си dresser или един Antique Attire и те ще могат да сменят дрехите си винаги, когато пожелат.

Неограничено количество закуски (snacks):

Чрез този код ще можете да получавате безплатно закуски. Първо трябва да накарате вашия sim да отиде да си вземе закуската от хладилника. Когато вашият sim отвори вратата на хладилника, бързо блокирайте опцията "Have Snacks". Той ще постави закуската на земята. Сега вече можете да я вземете и да я изядете без да плащате за нея.

По-малки сметки:

Зарядете плащането на дадена сметка докато дойде пощальонът да донесе следващия куп сметки. Плащате първата сметка в момента, когато пощальонът ви кутия е пълна със следващите сметки. Така сметките, които в момента са в кутията, ще изчезнат.

Как да унищожим персонажа, който не ни харесва, и да получим някои неща безплатно:

В тази игра имате възможност да се самубиете. За целта трябва да сте уязвен готвач - така, който няма никакви точки за уменията "готвене". След това в момента, когато готвите и сте в лошо настроение, има вероятност да се възпламени печката. Когато това стане, не се обаждайте по телефона на пожарникарите, нито пък ги уведомявайте по никакви друг начин. Пожарът би трябвало да тръгне в различни посоки. Пламъците могат да обидят и персонажа. След това той в крайна сметка ще се стъпчи и ще изчезне в пламъците. Ще се появи малък надпис, който ви уведомява, че персонажът е мъртъв. Когато погледнете статистиката, би трябвало да видите една малка сребърна урна. Ако превключите на режим buy и я изкарате наизвън инструмент-рица, тя ще се превърне в надгробен камък. Можете да накарате други хора да отидат до урната/надгробния камък и да погледнат над него (има значение дали те са познавали този персонаж). Понякога точно в полунощ, но не всяка нощ, бледна зелена фигура на починалия ще се разкопча из къщата. Ако решите в къщата да се настани друго семейство, те ще трябва да останат на мястото му всички, което е приключавал починалия, като изключим изгорелото при пожара.

Други начини за умирстване на персонажа:

Когато в къщата възникне пожар, махнете всички врати. Или когато съответния персонаж се е гмурнал в басейна, махнете стъпичките и той ще се удави. Трябва обаче да направите това именно когато се е гмурнал. Ако го направите преди това, персонажът няма да се гмурне, и по-късно няма да можете да махнете стъпичките.

Трик за премахане на рилат:

Когато пострите втори етаж, какво да направите, за да можете да строите и нагоре? Изградете колонни на първия етаж, за да се увеличат подпорните пространства. Тези колонни обаче често заемат място в къщата, затова след като ги поставите и изградите почвата над втория етаж, можете да изтриете колоните и обитателите отново ще могат да си купуват неща и да ги поставят на освободеното място. А и да се движат по-свободно из къщата.

Съвет за противопожарната сигнализация:

За да осигурите максимално покритие на противопожарната система, когато правите план-решенията на стаите, оставете пространство в стената там, където след това ще има врати.

Лоши думове:

За да използвате този номер, трябва в двора ви да има надгробни плочи. Около плочите излезте наизвън при пробове и изчакайте. След няколко минути ще се появи дух, който ще обикаля около вас и ще ви изненадва оттам гърба. Ауй!

Как да създадем семеен албум:

Щракнете върху иконата с камерата и ще получите достъп до няколко опции. Щракнете върху желаното по вас размер на снимката и на мястото на бъдещата снимка ще се появи голяма бяла рамка. С едно щракване на мишката ще си направите снимка. Забавни снимки се получават, когато вашите sims се бият, бягат от духовете, и т.н.

Среща по борба между два sim-а:

Накарайте двама от вашите sim-ове да се скарат и да правят един на друг възмутителни неща, докато индикаторът на техните взаимоотношения достигне -100. Тогава трябва да се появи една нова икона с надпис "Attack". Щракнете върху нея и ще видите как ще се сбият вашите sim-ове.

Изграждане на замък в областите:

Големи допълнителни плочи на втория етаж, а също и направо цели постройките могат да бъдат пострени направо във въздуха, без никаква опора, но следния начин. Първо трябва да положите едни чисти слоты от подпорни. Ще ви трябва доста подпорни, за да изградите основа, върху които да правите. След това върху тях постройте втори си етаж. Важно е именно в този момент да извършите ВСИЧКИ необходими строителни работи: всички стени трябва да са поставени и подпорите да са си по местата. Не забравяйте за стълби! След това просто се превърнете на първия етаж и изтрийте всички подпорни. Къщата ще си остане изградена, без да е подпорна на нищо друго освен на въздух! Ура! За своите sim-ове направете замък в областите.

Как по-бързо да стигаме до училищния автобус:

Не карайте своето дете-sim да тича веднага за училище. Можете да изчакате, докато останат 10 минути до тичането на училищния автобус. Сега изберете "Go to school". Вашият дете-sim ще се понесе кола вътре и ще стигне до автобуса за 5 минути или дори за по-малко. Така ще ви остане време да го изкарате и да го нахраните без коркане.

Как да се освободим от работа за един ден:

Много е досадно да ходи човек всеки ден на работа! Отидете един ден на работа, а на следващия пропуснете. Един свободен от работа ден ще ви помогне да усъвършенствате необходимите ви умения. Запомнете обаче, че ако два дена поред не се явите на работа, ще ви уволнят. Затова пропуснете по един ден, но през ден.

Как да погледим бързо нуките на своите sim-ове:

Ако вашият sim е в лошо настроение и се чувства уязвим, въведете кода move_objects on. След това превключете на режим buy или build, маркирайте съответния sim и го изтрийте. От сега нататък над портрета на този sim ще стои икона с червена мишица, която означава, че sim-ът е отсъства. Щракнете с мишицата върху неговия портрет и той отново ще се появи и всичките му нуките ще бъдат отново с максимални стойности! Не е ли хитро, а?

Zeus: Master of Olympus

Превключване в режим, в който важат корвовете:

Натиснете Ctrl + Alt + C и въведете няком от следните кодове:

Delian Treasury = Добавят се 1000 монети

Ambrosia = Печемите сандвичи

Soundfrags = ???

Freebills from Heaven = Мълния удря конкретна точка от повърхността

Bowling and Arrows = Купете стрелат с крави вместо със стрели

Cheese Puff = Работниците от макарата си спазат костюми от сирене

HTTP://tema.all.bg

web design agency



ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ

e-mail: tema@all.bg



КОМПЮТЕРЕН СВАТ

МАГАЗИНЪТ С НАЙ-МНОГО
КОМПЮТЪРНА ЛИТЕРАТУРА
И ИГРИ ВЪВ Варна

WWW.BGSTORE.COM

МАГАЗИНЪТ С НАЙ-МНОГО
КОМПЮТЪРНА ЛИТЕРАТУРА
И ИГРИ В България

